N°2

Arcades

JEUX INFORMATIQUES ET COMMUNICATION

IZNOGOUD

DE GOSCINNY ET TABARY

EXCLUSIF ! BLUE WAR ST et les premiers écrans d'IRON LORD

DES JOYSTICKS A GOGO

LES JEUX VIDÉO FAÇON NINTENDO

TABARY



MENSUEL N° 2 - Novembre 1987


QUAD
AMSTRAD CPC
THOMSON
Prochainement
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
Si vous avez écrit des programmes et que vous désirez être édité... écrivez-nous !!
Retournez le bon ci-dessous à :
MICROÏDS
81, rue de la Procession - 92500 Rueil Malmaison
Tél. : 47 52 00 18 - Télex : 631 748 F
DEMANDE DE DOCUMENTATION
NOM ....
ADRESSE ....
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour frais d'expédition
MASSON



Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Correspondants
Marseille : Karine ELGHOZI
Lille : Abdelkrim SAIFA
Paris : Anne-Marie THOMAZEAU

Maquette
Patrick LOPEZ
Catherine HELYE
Rewriting
Isabelle HALBERT

Abonnements – Secrétariat
Catherine FAUREZ – Tél. 99.52.98.11

Relations extérieures, Promotion
Sylvio FAUREZ

Administration, Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS B319-816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex 741.042 F
Serveur 3615 MHZ

Gestion - Réseau
BEP Boîte Postale 11
35170 BRUZ
Gérard PELLAN
Tél vert : 05.48.20.98

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Publicité
IZARD CREATION – 15, rue Ste Melaine
35000 RENNES – tél. 99.38.95.33

EDITO



On se couche, on se tait, on fait silence, les sceptiques circulez, les copieurs trop tard, les envieux vous avez raison. On lit avec extase, OK ? On est là et bien là. Tellement bien que nous ne sommes déjà plus seuls.
D'accord, on a l'habitude !
Mais chut ! Petit secret : on vous réserve de sacrées surprises pour l'avenir !
Pour tout de suite, nous vous livrons un petit morceau : le concours permanent. Ça vous plairait une balade à nos frais ?
Ne vous inquiétez pas, à vous faire plaisir, on prend aussi notre pied.
Alors qui va partir ce coup-ci ?
Salut à tous et au mois prochain !

S. FAUREZ

Photocomposition SORACOM - Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ - Impression La Haye Mureaux 78
Distribution NMPP - Dépôt légal - Octobre 1987 - N° 23981 - Commission Paritaire en cours


ASPHALT
ZOMBI
INERTIE
5 SUPER
PRODUCTIONS
UBI Soft
pour 189 F*
MANHATTAN 95
LIGHT
MANGE
CAILLOUX
* 189 F en Cassette
229 F en Disquette.
UBI-SOFT 1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL - Tél. 43 77 74 01

SOMMAIRE



La couverture de ce numéro d'**ARCADES** est une publicité INFOGRAMES.

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).

Loriciels

"tant qu'il y

COBRA : Tiré du dessin animé que vous avez sûrement tous vu sur Antenne 2 et Canal +. COBRA vous entraîne dans une folle aventure où il aura à combattre son éternel ennemi : SALAMANDAR.

MISSION : un super jeu Arcade/Aventure où la réflexion a aussi une grande importance. Vous aurez à traverser plus de quatre-vingts salles où vous découvrirez des armes différentes qui vous permettront de progresser. Mais progresser vers quoi, où... vers qui ! A vous de le découvrir en tentant d'éviter les multitudes ennemis et pièges que vous rencontrerez.




aura des héros..."
MACH 3 : Un fantastique jeu d'arcade où tu quitteras la jolie Gwendoline pour aller combattre l'horrible SFAX, sorcier mutant de la planète Rougé qui lui a jeté un terrible sort que seule la mort pourra rompre.
SAPIENS : Il y a mille siècles, le soleil se levait sur l'aventure humaine qui commençait. Après avoir saisi sagaïes et lourde hache, il faut partir en quête de nouveaux horizons. Plus de 3 millions de lieux différents grâce à la mise au point d'algorithmes de vision fractale en perspective.
AMSTRAD CPC PC
IBM PC et compatibles
ATARI ST THOMSON
loriciels®
MACH 3
AMSTRAD PC DISQUETTE
AMSTRAD CPC
AMSTRAD PC
IBM PC
et compatibles
ATARI ST
THOMSON
loriciels®
SAPIENS
plus de 3 millions de lieux
AMSTRAD
cpc 464/664/6128
SAPIENS
DISQUETTE
loriciels
Catalogue sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F
Distribution :
Tél. : 47 52 18 18 - Télex : 631 748 F

BRÈVES EN VRAC

• **LORICIELS** a signé avec **ELITE** un accord de **distribution exclusive** de ses produits sur le **Royaume-Uni.** La France part à l'assaut du marché anglais... timidement, mais sûrement !

Les **Allemands** ne plaisantent pas avec la **guerre. MICROPROSE** fait les frais des lois sur la protection de la jeunesse et se voit interdire, du moins pour le moment, Silent Service, F15 Strike Eagle et Gunship. Le marché noir risque de se développer pour ces 3 titres de qualité !

Nouvelle réglementation pour les serveurs **télématiques.** Une modification du réseau des commutateurs en service ajoutera les **3616 et 3617** au célèbre 3615. Gageons que, à terme, le 3615 deviendra plutôt le kiosque "grand public" alors que les professionnels émigreront vers les autres numéros.

Qui a dit que la géométrie n'avait rien d'amusant ? Pour vous prouver le contraire, **PILAT Informatique éducative** vient d'éditer "Créer et jouer avec les mathématiques". De la 5e à la terminale, vous pourrez jouer avec les translations, les symétries et **réfléchir** aux problèmes du jeu d'échecs avec les **7 programmes** que contient ce logiciel. Une preuve que **l'ATARI ST** aime les mathématiques.

La **BD** intéresse les éditeurs de logiciels. **Après Infogrames** avec "Les Passagers du Vent" I et II, inspirés de Bourgeon, et **Coktel Vision** avec "Blueberry et le Spectre aux balles d'or", mettant en scène le héros de J.M. Charlier et J. Giraud, c'est **ERE Informatique** qui vient d'acheter les droits et le logo Métal Hurlant, la revue qui vient hélas de disparaître.

• **INFOGRAMES** adopte une nouvelle formule : **un logiciel, une vedette.** Sport, BD, show-biz, tout y passe : après les BD de Bourgeon (Les Passagers du Vent) après la Chetron sauvage de Renaud dans "Marche à l'ombre", voici Iznogoud, le grand vizir qui débarque, suivi de près par les sportifs : Patrice Martin et le ski nautique avec "Les Dieux de la Mer" et Eric Escoffier, le roi de la montagne avec 'Bivouac". Une formule un ?

• Dans son dernier communiqué de presse envoyé à l'occasion de la sortie du PCW 9512, **AMSTRAD France** annonce les chiffres confirmant le succès que l'on sait pour sa gamme d'ordinateurs ; **273000 machines vendues** dont 50000 PC 1512... Ceci place AMSTRAD en **tête du marché** de la micro professionnelle.

• Le système de regroupement en **"villages"**, adopté par **ATARI** ou **COMMODORE** lors des **expositions** connaît un certain succès. D'abord, **il focalise l'intérêt** des possesseurs du matériel concerné sur un espace restreint, lui permettant de s'attarder davantage sur les stands. Ensuite, il permet aux **petits exposants** de profiter d'un stand... En somme, une expo dans l'expo.

• Fantastique redressement d'**ATARI** qui, après avoir traversé la très mauvaise période que l'on sait, s'est imposé, notamment grâce aux ST, **aux Etats-Unis** à la manière d'AMSTRAD en Europe en proposant des produits avec un excellent rapport qualité/prix. Les chiffres annoncés montrent, pour les six premiers mois de l'année, une **augmentation** de **132%** des **bénéfices** réalisés.

• **43 enseignants** solidaires de leur collègue toulousain accusé de piratage informatique, ont décidé de **suspendre leurs cours** jusqu'à la levée de **l'inculpation.** Ils considèrent, en effet, avoir tout comme leur collègue, **violé la loi** sur la protection des droits d'auteurs mais ce, à des fins pédagogiques. **Jacques Valade,** ministre de la Recherche et de l'Enseignement supérieur, reconnaît qu'il est grand temps d'établir une **concertation** entre éditeurs, professeurs et l'Etat sur ce sujet.

• **Réussite** exemplaire pour **Marion Vannier,** PDG d'**AMSTRAD** France, qui vient d'être nommée membre du **Conseil d'Administration** d'AMSTRAD PLC. En outre, elle se voit confier la responsabilité du **développement** d'AMSTRAD pour le **Bénélux.** Année de la réussite pour cette femme de **37 ans,** récemment nommée membre de la commission "Progrès des Entreprises" du CNPF.

• **US Gold** et **SSI** unissent leurs forces : US Gold doit écrire 6 jeux d'aracade originaux et SSI 2 jeux de rôle. US Gold assurera la **distribution** de l'ensemble en Europe (Grande-Bretagne et Scandinavie incluses) pendant que SSI diffusera sur les USA, le Canada, l'Australie et le Japon.

• Se basant sur la très nette augmentation des ventes de consoles de jeux aux USA l'an passé, **ATARI** prévoit une **forte demande** pour Noël.
Avec les modèles **2600 et 65XE**, ATARI propose des produits dans une gamme s'étendant entre 50 et 120 £ en Angleterre. Les prix en France devraient se situer autour des mêmes chiffres (500 et 1200 F).

• **AMSTRAD** découvre le marché **italien** où l'engouement pour la micro-informatique croît rapidement. C'est avec le salon de **Milan** que devait s'établir, en septembre, le premier grand contact entre le public italien et AMSTRAD. Grâce à ce marché, **AMSTRAD conforte sa position** en Europe après la France, l'Allemagne, l'Espagne et... la Grande-Bretagne.

• Pas fou Sugar. **Le patron d'AMSTRAD** voudrait voir un PC pour chaque utilisateur, au sein de l'entreprise et un AMSTRAD dans chaque famille. Beau défi !

• Du **23 au 25 octobre,** c'est à **Manchester** que les fêlés qui craquent pour **AMSTRAD** s'étaient donné rendez-vous pour la plus grande exposition hors de Londres. Toujours le même succès grâce à l'organisation sans faille due à Database Exhibition.

• L'événement de cette fin d'année 1987 sera, pour les possesseurs d'**ATARI**, le 'Atari User Christmas Show' organisé à **Londres** par Database Exhibition, les **20, 21 et 22 novembre.** Si vous aimez voyager, voilà une occasion de découvrir, en avant-première, les logiciels qui arriveront en France dans les prochains mois...

• **Accord** entre **PSL** et **INNELEC** pour une **distribution** exclusive en France des produits **"The Electric Studio".** Attention, les digitaliseurs d'images pour PC vont débarquer !

• **1490 F** pour un **AMSTRAD...** C'est pourtant vrai ! Dans certains hypermarchés (Rallye par exemple), le **CPC 464** et son écran monochrome sont désormais proposés à ce prix. Une belle bagarre en perspective lors du dernier trimestre 87... Gare aux surprises !

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3 DISQUETTES VIERGES
99 F

Soldes démentes ! 59 F

ELEVATOR ACTION	SIGMA 7
GALVANSHORT CIRCUIT	SHORT CIRCUIT
HEAD OVER HEALS	TENTH FRAME
LEGEND OF KAGE	THE GREAT ESCAPE
MARIOS BROTHER	UCHI MATA JUDO
QUARTET	WIZZBALL
REVOLUTION	ZORRO

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR 195F
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 189 F
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX 165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 165 F
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 245 F
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 179 F
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER 145 F
UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 185 F
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD+COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 145 F
ERE HITS N°2
+CRAFTON XUNK +ROBOT 225F
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF/BASEBALL
+BOXING+POOL+... 179F
+SUPERTEST DECATHLON
ELITE TRIPLE PACK 145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC
ERE HITS N°1
+MACADAM BUMPER 225F
+MISSION 2 + PACIFIC
LES EXCLUSIFS N°1
+LEADER BOARD +TAIPAN
+XEVIOUS + TOP GUN 160F
OCEAN STAR HITS
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STRET HAWK+MIAMI VICE 145 F
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+BREAKTHRU + THE GOONIES
+AVENGER + DESERT FOX 145F
+KONAMI'S GOLF
PACK FIL N°2 189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION
+CAULDRON 2 + SORCERY
ALBUM MELBOURNE
+RED HAWK
+ROCK'N WRESTLE 145F
+STARION +LANCELOT
HIT PACK 1 NF
+COMMANDO +FRANCK BOXING
+BOMBJACK + AIR WOLF 145F
LORICIEL HIT 1
+RALLY2 +3D FIGHT
+INFERNAL RUNNER 179F
LORICIEL HIT 2
+FOOT+TENNIS + 5è AXE 179F
LORICIEL HIT 3 179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire
KONAMIS GREATEST HITS NF
+GREEN BERET+PING PONG 145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3 NF
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 145F

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	139F
ALTERNAT. WORLD GAMES	145F
ALIEN US	149F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BASKETMASTER	145F
BIVOUAC NF	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOBSLEIGH	145F
BRAVESTAR	145F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
DIEUX DE LA MER	195F
FORTERESSE	195F
FREDDY HARDEST	145F
GABRIEL NF	175F
GALACTIC GAME	145F
GAUNTLET 2	145F
GUADALCANAL	145F
GRYZOR	145F
HURLEMENTS	175F
IS NO GOOD	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
LES RIPOUX	195F
L'OEIL DE SETE	189F
LE MAITRE DES AMES	189F
MACH 3	179F
MASK2	145F
MANHATTAN LIGHT	189F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PULSATOR NF	145F
RAMPART	145F
RYGAR	145F
SIDE ARMS	145F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
SUPERSPRINT	145F
THE LAST NINJA NF	145F
THUNDERCATS	145F
TOUR DE FORCE	145F
TRANTOR	145F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F

HIT PARADE

ACE OF ACE NF	145F
ARKANOID NF	145F
ASPHALT NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BIG BAND NF	195F
BOB WINNER NF	169F
3D GRAND PRIX	140F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F

HIT PARADE

GAUNTLET NF	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
Les Passagers du Vent 2NF	285F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SAMOURAI TRILOGY NF	145F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SPACE HARRIER NF	139F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	220F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
TT RACERS NF	145F
WONDERBOY NF	145F
WORLD CL LEADERBOARD	145F
1001 BC NF	165F
ACADEMY NF	145F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
BOMBJACK 2 NF	99F
CHARLY DIAMS	179F
COSA NOSTRA NF	145F
DESPOTIK DESIGN NF	175F
DRAGONLAIR 2 NF	145F
EXPRESS RAIDERS NF	145F
EXOLON	145F
F15 STRIKE EAGLE	149F
GHOST N GOBBELINS NF	99F
HARRY ET HARRY NF	169F
IKARI WARRIOR NF	139F
INFILTRATOR NF	139F
INERTIE NF	175F
INVITATION NF	195F
LAST MISSION NF	195F
LE PACTE NF	199F
Les Pyramides de l'AtlantisNF	169F
Les PASSAGERS du VENT NF	295F
LIVINGSTONE NF	195F
MANHATTAN NF	125F
MASQUE NF	179F
MENFIN NF	179F
MUTANTS NF	145F
NEMESIS NF	145F
PAPER BOY NF	135F
RELIEF ACTION	195F
SAPIENS NF	169F
SCRAM FR NF	165F
SCOTT WINDER NF	225F
SKYFOX NF	145F
STRIKE FORCE HARRIER NF	129F
STRYFE NF	195F
TEMPLIERS D'ORVEN NF	199F
THAI BOXING NF	129F
THE SENTIENL	145F
TOBROUCK NF	169F
TOMAHAWK NF	145F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
ZOMBI NF	165F
ZOX 2099 NF	175F

PC 1512

ALBUM EPYX 225F
+WINTER GAMES
+PITSTOP 2
+SUMMER GAMES
MALETTE JEUX FIL 295F
+INFILTRATOR +ECHECS 3D
+NUMERO 10
PC HITS 245F
+ TOP GUN + STRIP POKER
+ GREAT ESCAPE
+THE DAMBUSTERS

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	195F
GABRIELLE	245F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	345F
HMS COBRA NF	295F
HURLEMENTS	245F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
LES RIPOUX	195F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
MACH3	225F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SImulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES NF	195F
TAI PAN NF	145F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

*** NOUVEAUTES**
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître les disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

AMSTRAD CASSETTES

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

LES ALBUMS!*

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR 119F
+ACE OF ACE+METROCROSS

BEST OF ELITE 2 99F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2

ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE 119 F
+IMPOSSIBLE MISSION

OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS 119 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK

IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX 119 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2

ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER 119 F

MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS 195 F

LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT 149 F

ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+ RIDER 95 F

UBI PACK 2
+SENTINEL+SABOTEUR2
+ACADEMY+MERCENARY 125 F

ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT

GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT 129F
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON

STAR GAMES 2
+BALL BLAZER+FINAL MATRIX
+KNIGHT GAMES 95F
+HIGHWAY ENCOUNTER

ERE HITS N°1
+ MACADAM BUMPER
+ MISSION 2 + PACIFIC 145F

OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER 95F
+ STREET HAWK + MIAMI VICE

AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX 95F
+ KONAMI'S GOLF

PACK FIL N°2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY

ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 99F

LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN 120F

LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 95F

HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 95F

HIT PACK 1
+BOMBJACK
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING 95F

LORICIEL HIT 1
+INFERNAL RUNNER 99F
+3D FIGHT + RALLY 2

LORICIEL HIT 2 99F
+TENNIS + 5è AXE + FOOT

LORICIEL HIT 3 99F
+TONY TRUAND+AIGLE D'OR+EMPIRE

KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG 95F
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU

THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT 95F

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ADVANCED TACT FIGHTER	89F
ALTERNAT. WORLD GAMES	95F
ALIEN US	99F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BIVOUAC	125F
BLOOD VALLEY	95F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
DIEUX DE LA MER	125F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GAUNTLET 2	95F
GUADALCANAL	95F
HURLEMENTS	135F
IS NO GOOD	195F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MACH 3	129F
MASK2	95F
MANHATTAN LIGHT	145F
NECROMANCIEN	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PIRATES	95F
RAMPART	95F
RYGAR	95F
SIDE ARMS	95F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREETSPORT BASKET	95F
SUPERSPRINT	95F
THE LAST NINJA NF	95F
TRANTOR	95F
TEMPLIER D'ORVEN NF	169F
THUNDERCATS	89F
THROME OF FIRE NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	89F
ARKANOID NF	89F
ASPHALT NF	115F
BARBARIAN NF	95F
3D GRAND PRIX NF	89F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXOLON	89F
F15 STRIKE EAGLE	99F
HSM COBRA NF	259F
GAUNTLET NF	95F
INFILTRATOR NF	95F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MANHATTAN NF	125F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PAPER BOY NF	89F
PROHIBITION NF	120F
QUARTET NF	95F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SAMOURAY TRILOGY NF	89F
SLAP FLIGHT NF	89F
SCALEXTRIC NF	95F
SCRABBLE FR NF	175F
TAI PAN NF	89F
SPACE HARRIER NF	89F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WONDERBOY NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BOMBJACK 2 NF	89F
DRAGON 'S LAIR 2 NF	89F
BLACK MAGIC NF	95F
CHARLY DIAMS	129F
COSA NOSTRA NF	95F
FLASH NF	95F

GRAND PRIX 500CC NF	139F
GHOST N GOBBELINS NF	85F
IKARI WARRIOR NF	85F
INERTIE NF	95F
INVITATION NF	95F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
Les Pyramides d'Atlantis	95F
Les Passagers du vent NF	285F
LIGHT FORCE NF	89F
LIVINGSTONE NF	95F
MARTIANOIDS NF	95F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
MUTANTS NF	89F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
PULSATOR NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
SAPIENS NF	125F
SIGMA 7 NF	95F
STRYFE NF	135F
STRIKE FORCE HARRIER NF	95F
SUPER CYCLE NF	89F
SURVIVOR	89F
TARZAN NF	89F
THE SENTINEL NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TOMAHAWK NF	95F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
ZOMBI	135F

Créez votre Album ! Chaque jeu 35 F

ALBUM ULTIMATE	NIGHT SHADE
AMERICA 'S CUP	QUARTET
ANTIRIAD	RAID
ELEVATOR ACTION	REVOLUTION
GALVAN	ROBBOT
GREEN BERET	SABOTEUR2
HEAD OVER HEALS	SILENT SERVICE
IMPOSSIBLE MISSION	TENTH FRAME
IT'S A KNOCK OUT	WIZZBALL
LEGEND OF KAGE	WORLD GAMES
MARIOS BROTHER	XEVIOUS
MUTANT	ZORRO

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

NOM ....

ADRESSE ....

.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature ________

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement)

Entourez votre ordinateur de jeux : ATARI 800 AMSTRAD TO7/70 TO8 MO5 MO6 MSX C64 PC 1512 ATARI-ST Numéro de membre

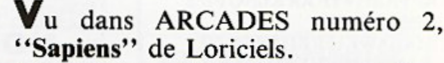
ADAPTATIONS



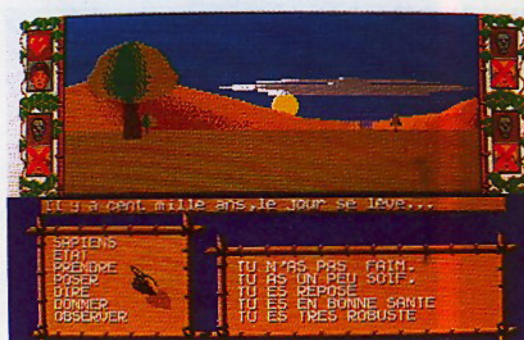
Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.

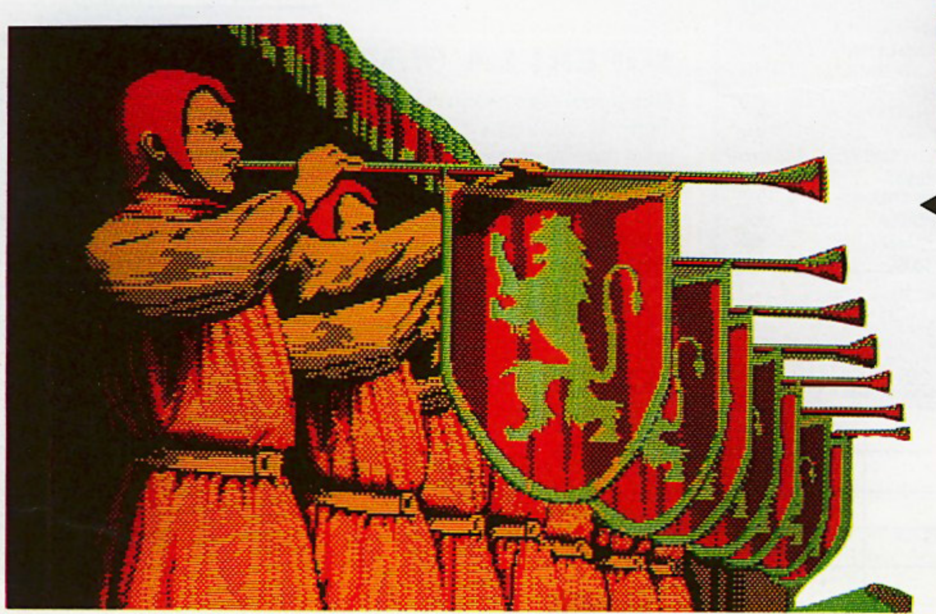


▲ Vu dans ARCADES numéro 2, "**Terrorpods**" de Psygnosis. Une version **Amiga** encore plus belle que pour Atari, ce qui à première vue semble impossible puisqu'elle était déjà parfaite sur ST. Le graphisme est presque le même mais les fonds sont davantage colorés, l'on a même joué sur les dégradés de couleurs. La musique et les effets sonores sont très soignés ce qui rend le jeu encore plus intense que sur Atari.
Plus fabuleux que fabuleux...

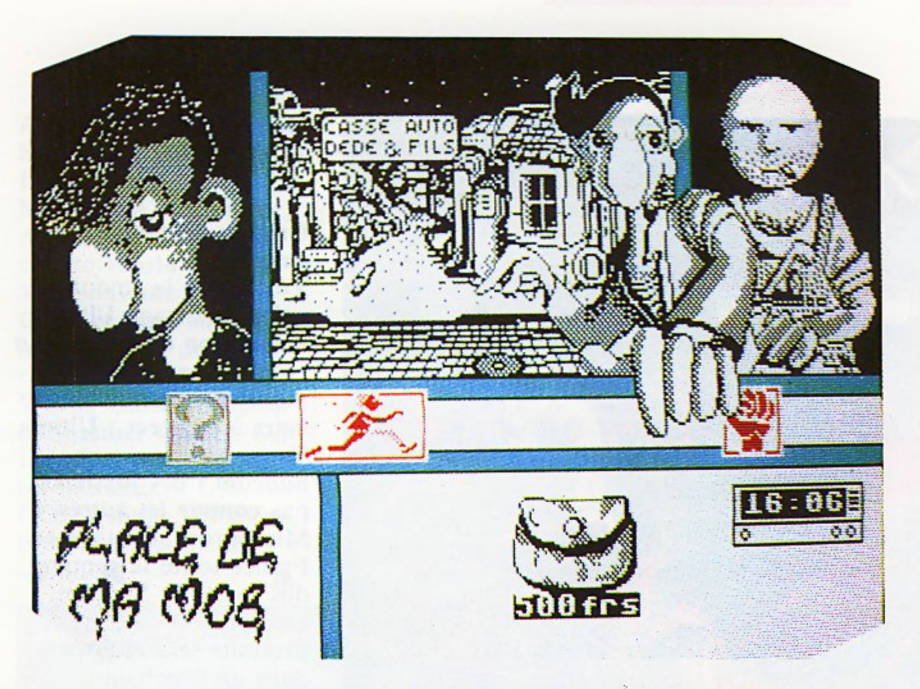


Vu dans ARCADES numéro 2, "**Sapiens**" de Loriciels.
L'adaptation **ATARI ST** est arrivée... Nous l'attendions avec une impatience non dissimulée. Les décors sont identiques mais le charme des couleurs et la finesse des détails ne sont plus les mêmes : quel plaisir pour les yeux. La musique, entraînante, vous accompagne tout au long du jeu. Basé sur un ensemble de menus déroulants, un soin tout particulier a été apporté à leur présentation. Nous restons sur notre impression première, que nous avions eue lors du test sur PC : on ne risque pas de s'ennuyer avec Sapiens et on ne risque pas, non plus, d'arriver à des situations de blocage grâce aux suggestions des différents menus. Quand le héros décide de prendre, de donner ou de dire quelque chose, tout lui est suggéré... même les insultes ! Un voyage au cœur de l'histoire de l'homme à ne pas manquer. ▼





◀ Vu dans ARCADES numéro 1, "**Defender of the Crown**" d'ORIGIN Systems. Les graphismes splendides de la version Amiga n'ont pas, hélas, supporté le transfert sur **PC**, c'est évident. Et pourtant, elle est fort réussie cette adaptation et celui qui n'aurait pas vu la version Amiga, trouverait les graphismes sensationnels. Côté animation, ce n'est pas mal non plus. En tout cas, c'est une réalisation plutôt soignée. Il est vrai que chez ORIGIN Systems, on privilégie plutôt la qualité face à la quantité. Pour revivre au Moyen Age...



Vu dans ARCADES numéro 1,**'Marche à l'ombre'** d'Infogrames. L'adaptation proposée sur **PC** est très réussie. Testée sur une carte graphique CGA, elle offre des illustrations très agréables, ressemblant aux dessins d'une BD en noir et blanc. Le personnage, que vous déplacez grâce au clavier ou au stickjoy est animé correctement. Malgré la pauvreté des possibilités sonores du PC, la zizique n'a pas été oubliée. C'est d'un bon crû, avec des notes d'humour et un clin d'œil au milieu que veut représenter Renaud. Au fait, pour le prix, vous avez droit à sa chetron digitalisée (on ne se refuse rien) au début du jeu.
Qu'est-ce que tu veux toi ? Ah oui, que je te rappelle le but du jeu ? Radin, t'as qu'a acheter Arcades numéro 1...
Bon, je vais être sympa. On t'a fauché ta mob juste le soir où tu devais amener ta gonzesse au concert de Renaud. T'as les boules et t'essayes de retrouver les morceaux de ta meule planqués dans la ville. T'as intérêt à réussir parce que ta drôlesse, elle va se tirer voir Renaud avec un autre si tu loupes l'heure du rancard. Toutes les mêmes, j'te dis !
C'est de la bonne "Aventure-Arcade" prévue pour PC CGA, EGA ou PC 1512. Moi, je regrette pas mes 200 balles. Allez,maintenant casse-toi... et marche à l'ombre ! ◆

Microïds outre-Atlantique ▶

Peut-être est-ce parce que les Américains sont souvent champions du monde de motocyclisme, sans doute est-ce parce qu'il s'agit d'un super logiciel, toujours est-il que **GP 500** va traverser l'Atlantique et devenir **"Superbike Challenge"** aux USA et au Canada. Aussi, Microïds a encore amélioré son logiciel et en sort une nouvelle version en France et en Angleterre.

Novembre sera aussi le mois de parution de deux nouvelles simulations : **Super Ski** sur Amstrad (comme son nom l'indique, le joueur se retrouvera sur les pentes enneigées des montagnes : c'est vrai que l'hiver approche...) et **Quad** sur Thomson et Amstrad. Cette fois, il s'agit d'un simulateur de buggy, ainsi que d'un jeu d'arcade. Vivement qu'on les reçoive...

En prévision sur Thomson et MSX, **Demonia :** du frisson, des décharges d'adrénaline au milieu de ce cimetière hanté par des monstres : jeu à ne pas dormir la nuit... ■



Distribués par MICROPROSE

Origin : L'épopée en cinq tomes
Voici venu le cinquième volet de la saga Ultima. Animation d'un nouveau type, encore plus de monstres, de nombreux lieux à explorer : **Ultima V.**

Suncom : des joysticks pas comme les autres.
Microprose distribue en France toute la gamme des joysticks Suncom. Une présentation de ces produits sera réalisée dans un prochain numéro d'ARCADES. ■

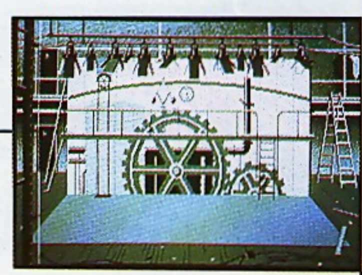
Cobra Soft et la BD

Turloch, le Rôdeur, c'est le titre de la première BD interactive, basée sur le principe des livres dont vous êtes le héros. Là où l'idée devient géniale, c'est quand on décide de lui donner une suite sous la forme d'un logiciel. Bientôt sur nos écrans !



U.S. GOLD PREPARE NOEL

• Devenez réalisateur de cinéma muet avec un acteur de renom : Charlie Chaplin. A vous de choisir les scènes, les autres acteurs, les décors et... tournez. La dernière bobine terminée, visionnez votre œuvre, attention tout de même aux critiques. Sur vos écrans Amstrad, Spectrum, C64 et Atari ST dès novembre : **Starring Charlie Chaplin.** ▶



• Du skate avec la difficile figure du saut vrillé à 720°, ça vous rappelle un jeu de café ? Alors tous à vos micros (Amstrad, Spectrum et C64) car voici la fameuse adaptation **720°.** ▶

• Après le célèbre **Gauntlet** de Gremlin, la jeune équipe d'informaticiens, forte de sa première expérience a mis au point **Gauntlet II** qui sort en novembre sur C64, Amstrad, Spectrum et Atari ST. Un nouveau graphisme, superbe à en croire les premières photos.

• Présentés au PCW Show de Londres, les nouveaux titres de U.S. GOLD vont faire fureur sur le marché européen. Inutile de vous parler d'**Indiana Jones, Solomon's Key et California Games** : ils sont déjà testés dans notre rubrique "banc d'essai logiciel".

• **Outrun** a quitté les cafés pour s'installer chez vous sur vos chers Amstrad, C64, Spectrum et ST. Votre Ferrari (rouge comme il se doit) va sillonner les circuits américains (en 3D bien sûr). Paré pour l'aventure ?

• D'autres nouveautés en vrac pour U.S. GOLD : **Streetsports Basketball et Streetsports Baseball, Rygar** encore une adaptation de jeux de café et quelques compilations sur

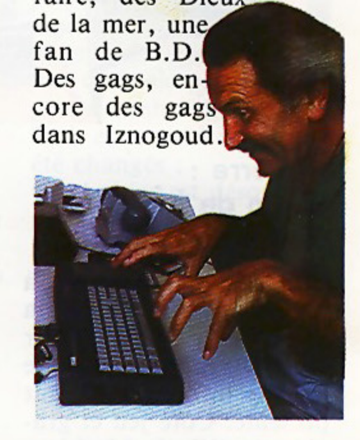
Amstrad, C64 et Spectrum : **Gauntlet, Leaderboard, Metrocross, Infiltrator, Ace Of Aces** ou bien encore **World Games, Winter Games, Super Cycle et Impossible Mission** et la dernière réalisée pour PC avec **Winter Games, Pitstop II et Summer Games.** Ouf ! Il était temps que cessent les nouveautés U.S. GOLD sinon j'allais tomber en panne de stylo... ■





TABARY : LE CALIFE D'INFOGRAMES

Qui n'a pas un jour rêvé de Bagdad ? Qui n'a pas un jour rêvé de devenir calife à la place du calife ?
Pas Iznogoud en tout cas... Ce grand vizir du haut de son mètre et demi (en babouches tout de même...) tente par tous les moyens (pas forcément honnêtes !) de devenir "Calife à la place du Calife". Pour parvenir à son but, il se fait aider par son fidèle compagnon Dilatlarath (on ne rit pas s'il vous plaît !). Si, quelque part en vous, vous avez le secret désir de devenir le calife de Bagdad la magnifique, vous pourrez aider Iznogoud à détrôner Haroun el Poussah. Comment ? Tout simplement en vous procurant le logiciel Iznogoud qui vient de sortir chez Infogrames. Graphisme persan et rire en perspective avec ce jeu d'arcade inspiré de quatre B.D. de l'illustre Jean Tabary.
Créé en 1962 par Tabary et Goscinny, Iznogoud n'a pas vieilli. Aujourd'hui, on peut même dire qu'il vient de rajeunir avec l'adaptation pour micro réalisée par son papa Tabary (il a beaucoup d'enfants ce monsieur : Totoche, Valentin, Grabadu et Gabalouchtou...).
Pour ce néophyte de l'informatique, qu'est Tabary, l'expérience a été très amusante et comme il se plaît à dire "très sympa". Dans cette aventure, Iznogoud a rencontré Josiane, la joyeuse graphiste de l'Affaire, des Dieux de la mer, une fan de B.D. Des gags, encore des gags dans Iznogoud.





Auxerre : Salon de la Communication

Chaque automne se tient à Auxerre un salon de la Communication. Pour cette **9e édition,** peu de matériel informatique était présenté. Côté jeu et graphisme, l'Onde Maritime présentait de magnifiques réalisations sur Amiga.

AMSTRAD EXPO

C'est 90 exposants qui seront présents du **6 au 9 novembre au Parc des Expositions de la Porte de Versailles.** Une surface de 6000 m² pour accueillir plus de 50000 spectateurs. AMSTRAD récupère à son nom la renommée de l'Exposition réalisée précédemment par Néomédia. Une partie de l'expo sera consacrée au grand-public, l'autre aux matériels et logiciels professionnels. D'ailleurs, la journée du 9 novembre est réservée aux professionnels qui pourront ainsi tester les petits derniers de la gamme : PC 1640, PCW 9512 et imprimante LQ 3500.

Vous avez dit Ludo-Télématique ?

Le club "Fer de lance" organise dans **le hall de la mairie de Boulogne-Billancourt, du 23 au 29 novembre,** le 5e triathlon Inter-Clubs de jeux de simulation (jeux de plateau, wargames, jeux de rôle). A cette occasion aura lieu la Première Convention de Ludo-Télématique (jeux de simulation sur minitel). Une manifestation à ne pas manquer car elle est considérée comme la "compétition officielle" de ce type de jeux.

Atari : les belles images

Des belles images avec un Atari, c'est sûr, on peut en faire. De là à utiliser ces images comme outil de promotion afin de réaliser des films pour la communication d'entreprise, il n'y avait qu'un pas. Il a été franchi par le groupe **LBA,** avec Arborescence. La technique utilisée est bien moins coûteuse que l'image de synthèse, tout en étant plus souple que la vidéo.



APPLE II C'est fini

L'Apple II C, dernier survivant de bas de gamme Apple ne sera plus fabriqué. Avec lui, c'en est fini des applications ludiques de cette bonne vieille machine. Une page est tournée !



UN CANARD PAS COMME LES AUTRES

Floopy est un canard sympa qui cache ses yeux derrière une paire de lunettes. Peut-être est-ce à force de regarder l'écran ? Floopy est un canard digital. Caisse ? Je voulais dire, qu'est-ce ? Tout bonnement un magazine enregistré sur disquette, eh oui ! Pourquoi ? Peut-être pour préserver nos forêts ?

Peut-être aussi pour proposer au lecteur quelque chose d'original avec des programmes directement exploitables. Les possesseurs de C64 et d'Amstrad avaient déjà pu s'en rendre compte ; c'est maintenant au tour des Amigaistes et autres STistes (je vois d'ici la tête de nos académiciens, moi qui voulais postuler. dans un demi-siècle afin de revêtir l'habit vert, je suis grillé d'avance).

Bon que dire d'autre sinon que Floopy pourrait d'ici peu présenter, en plus des textes rédactionnels, des trucs et astuces et des programmes, quelques belles images qui agrémenteraient sa maquette. Il est édité par Infomédia, une société de Perpignan.

Bonne chance, petit canard ! ■



Apple expo, pour sa 4e édition s'est déroulée cette année du 30 septembre au 3 octobre à la Grande Halle de la Villette. L'un des rendez-vous les plus importants de cette rentrée. Apple Expo est en fait la réunion de tout l'univers Apple, le point de rencontre annuel des membres du réseau de distribution, des développeurs, des éditeurs, des importateurs, mais aussi des curieux, des possesseurs d'Apple ou de Macintosh. Novices ou Applemaniaques ont répondu en masse à l'appel, ils étaient en effet plus de 40 000 à se presser autour des stands des 170 exposants. Toutes

les facettes du monde Apple étaient dévoilées à cette occasion.

LA STRATEGIE DU SUCCES D'APPLE FRANCE

Jean Calmon, directeur général d'Apple France, a participé lors d'Apple Expo à de nombreuses conférences. A cette occasion, il a pu présenter et expliquer "la stratégie du succès" d'Apple, une réussite qui se chiffre, pour l'année 87, à plus d'un milliard de francs.

— Qu'est-ce qui caractérise Apple aujourd'hui ?

— Jean Calmon : en ce qui concerne Apple France, la première filiale de notre groupe en chiffre d'affaires, c'est la réussite sur le marché des "grands comptes", c'est-à-dire les grandes entreprises ou institutions, celles qui ont un parc d'au moins 50 micro-ordinateurs.

Jusqu'à présent, nos produits étaient plutôt destinés à un public jeune, composé pour la majeure partie de particuliers. Avec le Mac II, lancé le 2 mars dernier, nous passons à un échelon supérieur.

— Quel est le secret d'une telle réussite ?

— Jean Calmon : nous avons toujours suivi la même stratégie. Elle repose sur une conception originale du rapport de l'homme à l'ordinateur. De plus, nous avons une gamme de produits évolutive, assurant une parfaite continuité des solutions. En ces temps de boulversements dans le monde de la micro, cela nous assure une indéniable crédibilité. ■

• NOUVEAUTÉS TÉLÉMATIQUES

ORIC International commercialise l'ORIC ATMOS, qui reste l'une des machines les moins chères du marché (990 F), mais a réussi à percer sur le créneau télématique grâce au TELESTRAT. Cet ordinateur, à vocation télématique, est à la base d'un bon nombre de petits serveurs sur le réseau téléphonique commuté. Disposant de bonnes caractéristiques télématiques, y compris au niveau de l'édition des pages Vidéotex, il a séduit plus d'un responsable d'association, entreprise commerciale ou PME. Fort de cette demande, ORIC International met sur le marché le TELESTRAT II, dont la disponibilité est annoncée pour novembre. Cette machine se démarque de la précédente en ciblant une clientèle plus professionnelle. Pour cela, look et caractéristiques ont été changés :

- le boîtier est désormais métallique incluant l'alimentation.
- deux lecteurs de disquettes 3" 1/2 double face, double densité y sont intégrés.
- le clavier est détachable,

de type IBM configuration AZERTY.
• l'affichage passe en 80 colonnes et une horloge permanente est intégrée. Les logiciels sont : HYPERBASIC (BASIC compilé) "80 colonnes", assembleur TELE-ASS, langage TELEMATIC émulant à 100% le Vidéotex. L'éditeur de pages a été repensé et un éditeur d'arborescences autorise 10 choix par menu.
La machine devrait être proposée à environ 10.000 F. ■

Les nouveautés automne chez Piranha

• Un jeu d'arcade dans lequel un ours part en quête de nourriture au gré des chemins et des squares d'un parc. **Yogi Bear** est déjà disponible sur Spectrum, C64, Amstrad et ne va pas tarder à sortir sur Atari ST.
• Pénétrez dans les eaux territoriales ennemies avec **Gunboat** sur Spectrum, Amstrad, C64. Il va vous falloir survivre aux attaques d'hélicoptères, aux armes sophistiquées.
• Vu au PCW Show : **The Astonishing adventures of Mr Weems and the She Vampires.** Défendez-vous à l'aide de révolver à ail sur Spectrum, C64 et Amstrad.

Martech

• **Slaine,** le héros de 2000 AD vient de voir le jour, en septembre, sur Amstrad, Commodore et Spectrum. Un jeu d'arcade dans lequel vous dirigerez les déplacements du célèbre héros. Slaine est le premier jeu d'une gamme pour laquelle les méthodes de programmation répondent à un nouveau concept. A voir...

• Encore un jeu d'arcade sur C64 : **Mega Apocalypse.** Disponible depuis août, ce logiciel réuni de nombreuses performances telles que la musique digitalisée sur cinq canaux, un angle de tir de 360°, possibilité de jouer seul ou à deux, etc.

Tynesoft : un podium aux J.O d'hiver.

Dès la mi-novembre, vous allez pouvoir vous entraîner, bien au chaud devant votre micro, à six disciplines olympiques se déroulant sur les pistes enneigées des massifs montagneux. Les possesseurs de Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari ST, Amiga, IBM et de certaines consoles pourront monter sur le podium des J.O de 1988 avec **Winter Olympics' 88.**



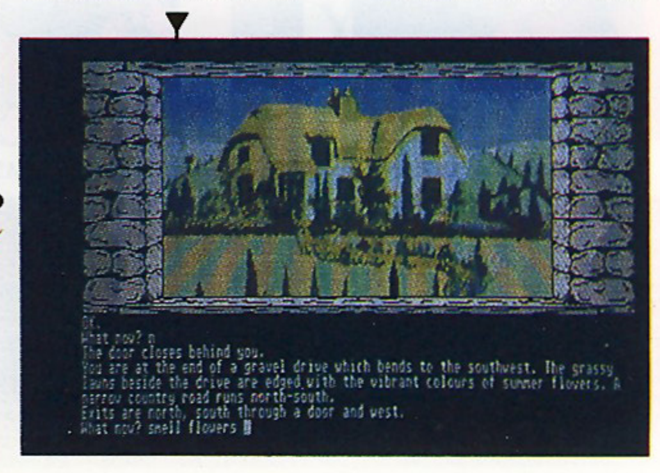
Du nouveau chez Rainbird :

• Saviez-vous que votre Commodore 64 et votre Amstrad CPC possédaient des talents de musiciens ? et bien donnez-leur la disquette de **The Advanced Music System** et vous verrez que leur clavier se transformera en clavier de piano ou en synthétiseur. Alors allez vite chercher vos partitions et au travail...

• **Time and Magik** une trilogie sur Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles, Mac, Apple II, Amstrad, C64, Spectrum et MSX. Lords of Time, Red Moon et Price of Magik constituent les trois parties de ce logiciel d'aventure fantastique.

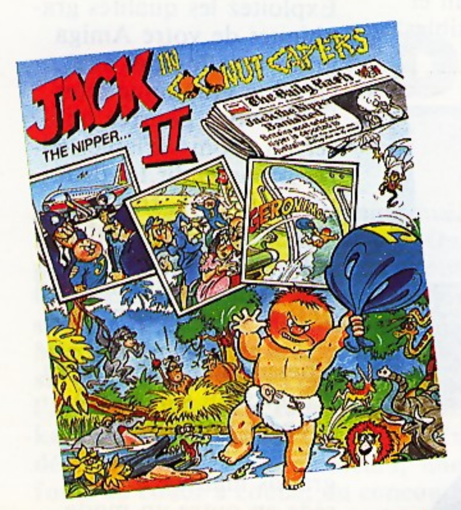
• Un jeu de stratégie et d'arcade où vous devrez vous battre pour la conquête d'un immense archipel constitué de soixante-quatre îles. Vous serez équipé d'un super porte-avions, de tanks amphibies : bref, tout ce qu'il faut pour gagner une telle bataille. **Carrier Command** un logiciel en 3D sur Amiga, ST, PC, Mac, CPC et Spectrum.

• Vous aimez les wargames ? Vous avez un Atari ST ? Alors vous allez attendre avec impatience **Universal Military Simulator.** Que votre période de prédilection soit l'Empire napoléonien ou que vous soyez un inconditionnel d'Alexandre le Grand (ça existe encore) vous y trouverez votre bonheur. ■

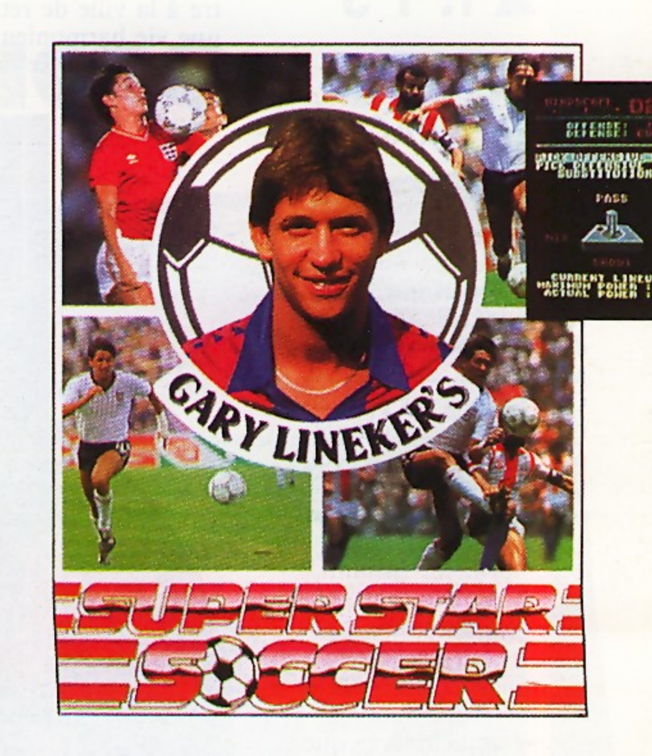




CATALOGUE AUTOMNE-HIVER



Après avoir été rejeté par l'Australie, ce cher petit Jack vient de faire un atterrissage remarqué parmi les habitants de la jungle tropicale : éléphants, singes et gazelles n'en sont pas encore revenus... Les pauvres, ils ne savent pas encore ce qui les attend... Pour le découvrir avec eux, procurez-vous **Jack the nipper II**, déjà disponible sur Commodore 64/128, Amstrad et Spectrum.





Le premier produit ▼ Gremlin spécifiquement créé pour Atari ST vient de voir le jour : il s'agit de **3D Galax.** Comme le laisse entendre son nom, l'action se déroule dans l'espace où bien sûr le but est d'abattre un ennemi. La nouveauté de ce logiciel réside dans le fait que l'on puisse connaître l'altitude de son ennemi, et grâce à un radar très perfectionné de le localiser très rapidement. Effets spéciaux pour le son, graphisme en 3D voilà qui promet...

Elle est née le 13 octobre sur Commodore, Amstrad et Spectrum. Elle, c'est la nouvelle adaptation de **Compendium.** Devenez l'un des membres de la drôle de famille Wink. Des rires sont à prévoir...

Devenez un as du ballon rond sur Spectrum, Amstrad, Commodore 64 et Atari ST avec ce logiciel de simulation intitulé **Gary Lineker's Superstar Soccer** (du nom du meilleur buteur du Royaume-Uni). Préparez votre short et vos crampons, le coup d'envoi est pour bientôt...

Un avant-goût de Noël avec la sortie de **Basil the great mouse detective.** Vos Spectrum, Amstrad CPC et Commodore 64/128 vont s'animer grâce aux dessins de Walt Disney. Vivement que Basil traverse la Manche...

Le 9 septembre, **Mask I** sortait sur Amstrad CPC et Spectrum. Son cadet a suivi de près puisque Gremlin nous annonce sa parution sur Amstrad CPC, Spectrum, MSX et Commodore 64/128 pour début novembre. ■

elite

POUR BIENTOT

Buggy Boy transformera votre micro (Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64/128, Atari ST) en jeu de café. Vous pourrez prendre place à bord d'un super buggy de course et participer à toutes les épreuves du championnat, disputées sur circuits. Dépêchez vous, on entend déjà les moteurs rugir sur la grille de départ...

Thunder Cats
Un jeu d'arcade aventure qui se déroule dans d'étranges décors, de lugubres cavernes, du suspense sur Spectrum, Commodore 64 et Amstrad... ▶



Une compilation est annoncée sur Spectrum, Commodore 64 et Amstrad. Elle va réunir **ACE, International Karate, Shockway Rider, Into the eagle's nest, Batty et Light Force.**



NOUVEAUTES EN VRAC

Vous êtes en possesseur d'un Commodore 64, 128 ou Amiga ? Vous aimez la musique ? Parfait, vous allez être ravi d'apprendre que **Instant Music** vient de paraître. Ce logiciel vous permettra de créer vos propres mélodies accompagnées par une douzaine d'instruments digitalisés. De plus, deux disquettes accompagnent Instant Music et vous font revivre toute l'histoire du Rock'n'roll ainsi que celle du Jazz, de 1900 à nos jours. De quoi réjouir le mélomane que vous êtes...

Encore de la musique mais sur Atari ST cette fois. **Music Construction Set** est un utilitaire qui invite à la création de thèmes musicaux accompagnés par un piano, une guitare, un saxo ou tout autre instrument synthétisé.

Jouer au baseball est désormais possible sur IBM et Amiga avec cette nouvelle simulation intitulée **Earl Weaver Baseball.** Toute votre saison, toutes vos blessures survenues au cours du championnat sont prises en compte et conditionneront votre partie. Soyez prudent.

The Bard's Tale, une aventure dans laquelle le joueur devra retrouver des objets magiques, un trésor puis éviter un certain nombre d'obstacles pour finalement permettre à la ville de retrouver une vie harmonieuse. Voilà de quoi se divertir pendant un bon moment devant son micro (Amiga, Commodore 64/128, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum et IBM PC et compatibles).

Un nouveau jeu d'arcade vient de voir le jour sur Amstrad, Spectrum, Amiga, IBM, Atari ST et Commodore 64. Son nom, **Arctifox**, est celui d'un supertank spécialisé dans les combats en milieu polaire. Vous devinez donc qu'il s'agit d'un jeu qui fera appel à votre sens de la stratégie. Tout un programme...

Depuis août vous pouvez jouer au golf chez vous, sans transformer vos deux cents mètres carré de gazon en green. Comment ? Tout simplement en vous procurant **World Tour Golf** (disponible sur Commodore, IBM PC et compatibles). Vous pourrez à loisir vous entraîner à un championnat. Tous à vos cannes !

Exploitez les qualités graphiques de votre Amiga grâce à ce logiciel de création graphique dans lequel vous pourrez utiliser un zoom variable, étirer ou arrondir les différentes formes, travailler en perspective... bref, avec **Deluxpaint II** amateurs et professionnels du dessin seront comblés.

Chessmaster 2000 un jeu d'échec qui s'adapte à tous les joueurs, qu'ils soient débutants ou grands maîtres. Il possède en outre un mode d'apprentissage et un mode d'aide pour le joueur en difficultés.

Que vous soyez fanatique des avions de la dernière guerre ou bien mordu de la haute technologie de l'aviation actuelle vous trouverez votre bonheur avec **Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer.** Après une période d'apprentissage, votre simulateur de vol vous fera goûter aux plaisirs de la voltige. D'ores et déjà vous pouvez vous installer devant votre Commodore 64/128 ou bien devant votre Compatible IBM.

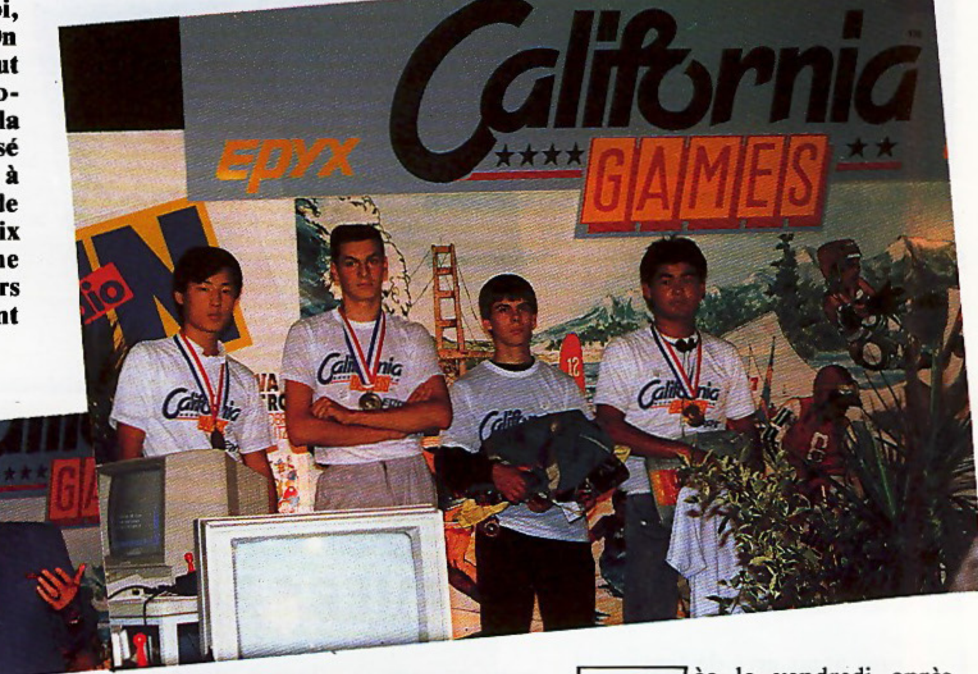
Pour tous les joueurs qui ont aimé Risk, voici **Lords of Conquest :** un jeu de stratégie qui se déroule sur la mappemonde de votre Commodore 64/128 ou IBM PC et compatible.

L'adaptation Atari ST de **Marble Madness** arrive. Le graphisme est très réussi avec jeux d'ombres et perspective...



BALADE AU FESTIVAL DE LA MICRO

Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais j'aime beaucoup les salons. On peut tout voir, tout toucher, tout essayer... ou presque. Après la morosité de la Grande Exposition de la Micro, le Festival de la Micro organisé sur une surface moins gigantesque, à l'Espace Austerlitz, faisait figure de kermesse. Des musiques et des voix démentes, issues d'ordinateurs, une foule au coude à coude, un concours et plein de nouveautés déterminaient l'ambiance.



● **Les finalistes des jeux micro olympiques**



● **Beaucoup de logiciels Konami pour MSX chez Maubert**

Dès le vendredi après-midi, les stands des différents exposants étaient pris d'assaut. Nous avons eu le plaisir de vous rencontrer, vous les lecteurs, qu'on ne verrait jamais sans ces occasions. Pour tous ceux qui n'ont pu se déplacer pour nous rendre visite, voici un bref aperçu de ce qu'il fallait voir.

▶ **Les stands des différents exposants étaient pris d'assaut.**

Beaucoup de nouveautés sur le stand Sega, dont le catalogue ne fait que s'enrichir. Une bonne trentaine de titres sont désormais disponibles dont vous pourrez lire la présentation dans Arcades. Remarquable, l'effet de relief obtenu grâce aux lunettes de

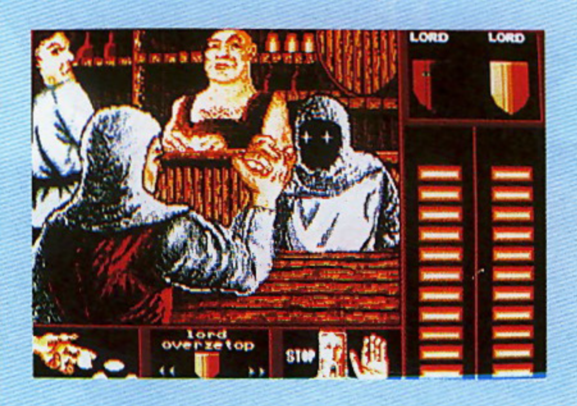


● **Des sourires...**
... et des revues au stand SORACOM

vision 3D. Il fallait jouer des coudes pour pouvoir les essayer !
Au stand Atari, pour la première fois en France, on pouvait découvrir la nouvelle console, 65 XE, qui bénéficiera, dit-on, de plus d'une centaine de titres dès sa sortie. Nous aurons l'occasion de vous la présenter plus en détail. Des machines d'arcades étaient présentées et, en particulier, le célèbre et tant attendu sur console, "Out Run" de Sega.
La création de logiciels français se porte bien, merci ! Chez Ere Informatique, on pouvait voir les premières images de Oxphar et Birdie. Coktel Vision présentait "Au nom de l'hermine", "Gorbaf" et annonçait la sortie d'"Astérix chez Rabazade" et de "Blueberry". Chez UBI Soft, le "Maître des Ames" venait tout juste de sortir, remportant un franc succès auprès des premiers acquéreurs. Chez Titus, on donne dans la course de voitures : "Crazy Cars" sur Amiga est pour le moins réussi ! Au stand Microprose, on

EXCLUSIF : LES PREMIERS ECRANS DE IRON LORD

Après avoir erré de tavernes en tavernes, dans les bas-fonds d'une ville dont nous tairons le nom, notre envoyé spécial a fini par dénicher l'homme dont on lui avait donné le signalement. Cet individu possédant, d'après ce que l'on disait, quelques photos d'écran de Iron Lord, le tout nouveau logiciel sur Atari ST, dont la sortie chez UBI Soft est prévue pour Noël. Vengeance personnelle, appât du gain. Que s'est-il passé ? Nous ne le saurons jamais. Ivan Jacot, l'auteur de ce chef d'œuvre, et Orou Mama son grahiste, vont peut-être nous en vouloir mais nous ne pouvions pas résister au plaisir de les livrer en exclusivité à nos lecteurs. Au fait, il y a 50 tableaux du même tonneau dans ce logiciel grandiose.



Le Bras de Fer ▲

▼ Le village





▲ L'herboriste



▲ Le Mercenaire



● Du succès pour Out Run

● La musique selon TMPI



● Serait-ce une nouvelle machine d'arcade ?

● La console Atari 65 XE

● Graphiscop : la création graphique facilitée

pouvait voir les adaptations ST de "Silent Service" et "F15 Strike Eagle". Bien sûr, nous n'avons pas cité ici toutes les nouveautés découvertes dans le domaine du jeu. Les utilitaires n'étaient pas nombreux. Parmi eux, nous avons remarqué l'étonnant "Vectoria 3D" de MMC, logiciel d'initiation à la création graphique en 3D sur lequel nous reviendrons. Vous avez du mal à vous endormir ? Allez voir Jean-Louis Valéro, il vous composera, à partir de votre thème astral, une petite berceuse. Etonnant, non, cette utilisation de l'Atari ST ?
Les dessinateurs possédant un Amiga seront heureux d'apprendre que la table graphique "Graphiscop" de MMC a été adaptée à cette machine. Elle utilise l'entrée souris et les logiciels de création graphique déjà existants. Elle est d'ores et déjà proposée au prix de 1500 F.

▶ Amstrad, leur absence a été très remarquée.

Chez TMPI, on aime la musique : plusieurs logiciels et interfaces permettent d'adapter un clavier musical à l'ordinateur. Plus remarquable encore, la nouvelle synthèse vocale, présentée sur PC : la voix est d'une étonnante qualité. Il est vrai que TMPI est le leader dans ce domaine.
La fête devait ainsi battre son plein pendant 2 jours et demi avec comme principale attraction, la finale des jeux Micro Olympiques : une bonne occasion pour découvrir California Games de Epyx. Yves Mourousi (Bonjour !) était convié pour la remise des médailles. Heureux gagnant, qui partait découvrir la Californie... Bon voyage !
Au fait, vous ai-je parlé de quelques absents notoires ? ORIC, marque française d'ordinateurs n'avait pas jugé bon de se déplacer. Quant à Amstrad, leur absence a été très remarquée par les visiteurs. Il est vrai qu'ils organisent en novembre leur propre exposition !





Londres : le Xe PCW Show

Sponsorisée par Personal Computer World Magazine, la Xe édition du Personal Computer Show de Londres ne mérite qu'un seul qualificatif : gigantesque ! Professionnels ou amateurs, les visiteurs de tous les pays se pressaient autour des quelque 300 stands d'exposants.



Thomas ORMOND
Directeur de Micro Prose France

Oui, vous avez bien lu : plus de 300 exposants étaient réunis dans 2 hall bien distincts et sur 2 niveaux pour présenter aux visiteurs venus des Etats-Unis, de toute l'Europe ou même, du Moyen-Orient, les dernières nouveautés de l'informatique.

L'aspect gigantesque de la manifestation était souligné par la variété des produits présentés au public : des machines d'arcade aux applications les plus professionnelles. En fait, il y avait deux salons en un...

Les visiteurs professionnels bénéficiaient de 2 journées réservées : les 23 et 24 septembre. De plus, l'entrée du hall 2, où étaient exposés les matériels pro, était interdite aux moins de 18 ans. Mais qu'on se rassure, les "kids" avaient de quoi s'émerveiller par ailleurs.

Nous ne dirons que quelques mots sur la partie professionnelle du PCW Show. Les compatibles PC et autres AT y étaient en vedettes. Les amateurs de PAO (Publication Assistée par Ordinateur) n'avaient que l'embarras du choix. Les systèmes experts et réseaux de tous poils n'étaient pas oubliés.

Pour gérer au mieux ces visiteurs "de marque", les organisateurs avaient prévu des badges où s'inscrivaient, en code barre, toutes les informations concernant ces braves gens. Pas de perte de temps pour recevoir ultérieu-



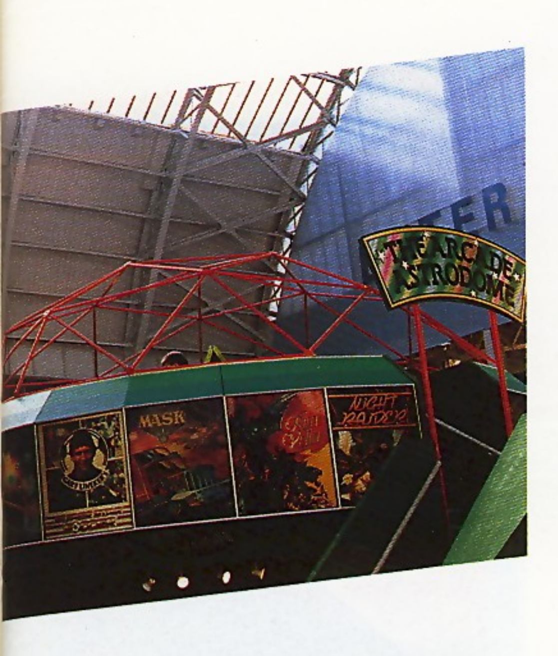
Bill STEALEY
P.D.G. de Micro Prose U.S.A.



Richard GARRIOTT
Vice-Président d'ORIGIN SYSTEMS et auteur des "Ultima"











rement des informations : un coup de crayon optique et tout le pedigree du bonhomme est enregistré...
Délaissant l'ambiance feutrée de l'Olympia 2, où s'exhibaient ces logiciels et matériels que vous n'utiliserez peut-être jamais, nous avons usé nos chaussures dans les allées du hall réservé "au grand public". Quel régal !
La presse, la TV et la radio britannique ne s'y trompaient pas et avaient dépêché sur place leurs célébrités : ce Xe PCW Show était vraiment l'événement. Une chasse au trésor était par ailleurs organisée, avec de nombreux lots, dont un de 1000 £ ! Nous n'avons pas tenté notre chance, préférant rechercher pour les lecteurs d'Arcades les toutes dernières nouveautés. Et il y en avait...

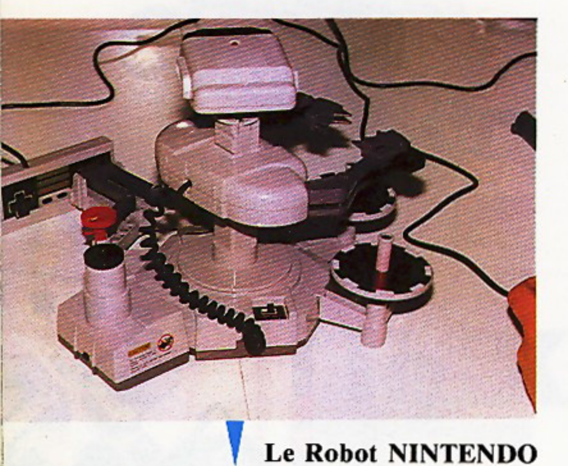
Ce Xe PCW Show était vraiment l'événement.

Pour vous donner une idée de l'ambiance, sachez que les plus grands fabricants et éditeurs de logiciels étaient réunis dans des stands aux décorations à la fois recherchées et soignées. De nombreuses machines d'arcades étaient exposées proposant, sans bourse délier, de massacrer des Aliens ou de participer à des courses endiablées, sur 2 ou 4 roues. Inutile de vous dire qu'il fallait savoir jouer des coudes car parfois, l'attente était longue ! Ainsi, chez Microprose, qui était présent pour la première fois au PCW Show, rares ont été les élus qui ont pu faire un tour d'hélicoptère grâce au simulateur (presque un vrai, construit par un passionné) d'hélicoptère.
Ce simulateur, couplé au logiciel "Gunship", que nous attendons de tester avec impatience, permettait aux pilotes en herbe de faire leurs premières armes aux commandes d'un hélico de combat. Le retour sur terre n'était pas des plus faciles ! Présent sur le stand, l'incomparable Major Bill Stealey, président de Microprose dont l'excentricité et l'allure bon enfant n'ont d'égal que ses talents de pilote. Ceci explique en grande partie pourquoi Microprose s'est spécialisée dans les simulations de vol : F 15 Strike Eagle fait son apparition sur Atari ST avec un graphisme et des options très différentes des versions antérieures. Gunship est une simulation d'hélicoptère de combat, avec des graphismes

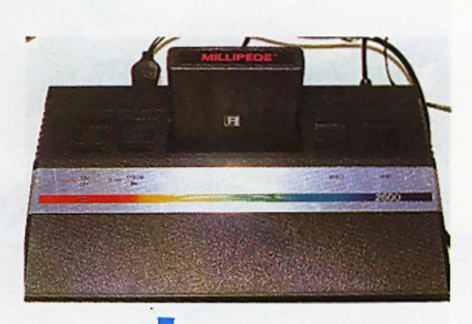




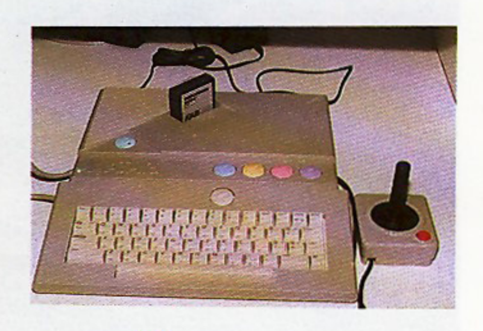




Le Robot NINTENDO



Console ATARI 2600



Console ATARI 65 XE



ZX Spectrum + 3



en 3D et une remarquable animation. Quant à Stealth Fighter, c'est l'avion de combat top secret, indétectable par les moyens conventionnels.

Microprose partageait son stand avec Origin Systems, qui présentait Ultima IV, dans la lignée des précédents "Ultima". Bientôt une version francisée nous a-t-on promis... Quant à Ultima V, sa sortie est prévue l'année prochaine sur PC et compatibles.

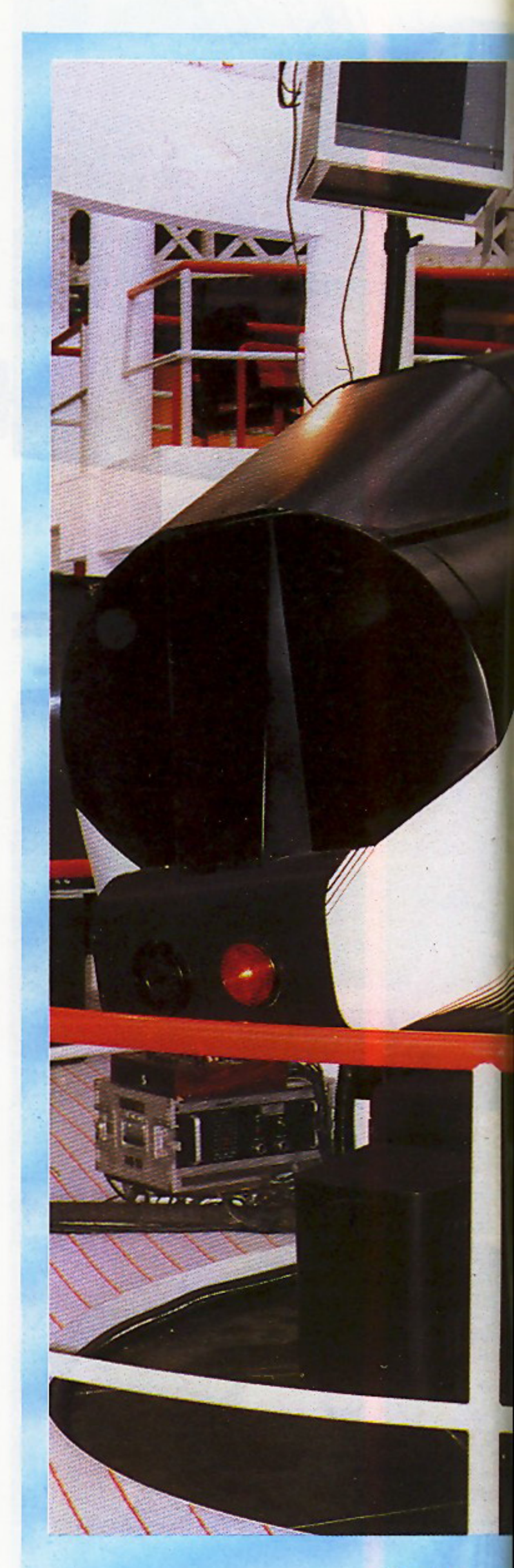
Face au stand Microprose, un autre éditeur américain : Electronic Arts. De la création musicale avec "Instant Music" pour Commodore, à "Chessmaster 2000" pour les amateurs d'échecs, en passant "Chuck Yeager's flight trainer", la qualité était au rendez-vous. Nous attendons avec impatience de pouvoir vous présenter ces produits plus complètement. Tiens, au fait ! Les amateurs de boules qui roulent vont hurler de plaisir s'ils possèdent un Atari ST : Marble Madness est splendide, adpaté sur cette machine.

Chez Elite, pour célébrer la signature d'un accord de distribution des produits Loriciels (représentation exclusive pour le Royaume-Uni), on annonçait déjà la sortie de Grand Prix 500. Parmi les nouveautés, il faut noter Thundercats et Buggy Boy, ce dernier étant directement adapté du jeu d'arcade.

Nous ne pouvons citer tous les éditeurs présents, ils étaient si nombreux ! Dans l'actualité des logiciels, nous vous présentons brièvement les titres à paraître. Pensez-y pour bien gérer votre budget !

Les nouveaux matériels présentés étaient assez nombreux.

Les nouveaux matériels présentés étaient assez nombreux. Amstrad exposait ses nouveautés : le PCW 9512, nouvelle machine dédiée au traitement de textes et, un peu plus ancien, le PC 1640 ECD compatible PC aux multiples modes graphiques. Pour les joueurs, inconditionnels de la série des "Spectrum", Amstrad sort le Spectrum + 3, vendu 199 £ accompagné de 6 logiciels. D'esthétique comparable à celle du Spectrum + 2, le + 3 a l'avantage d'intégrer un floppy 3". Autre innovation, qui fera plaisir aux futurs utilisateurs, la présence d'une sortie imprimante de type



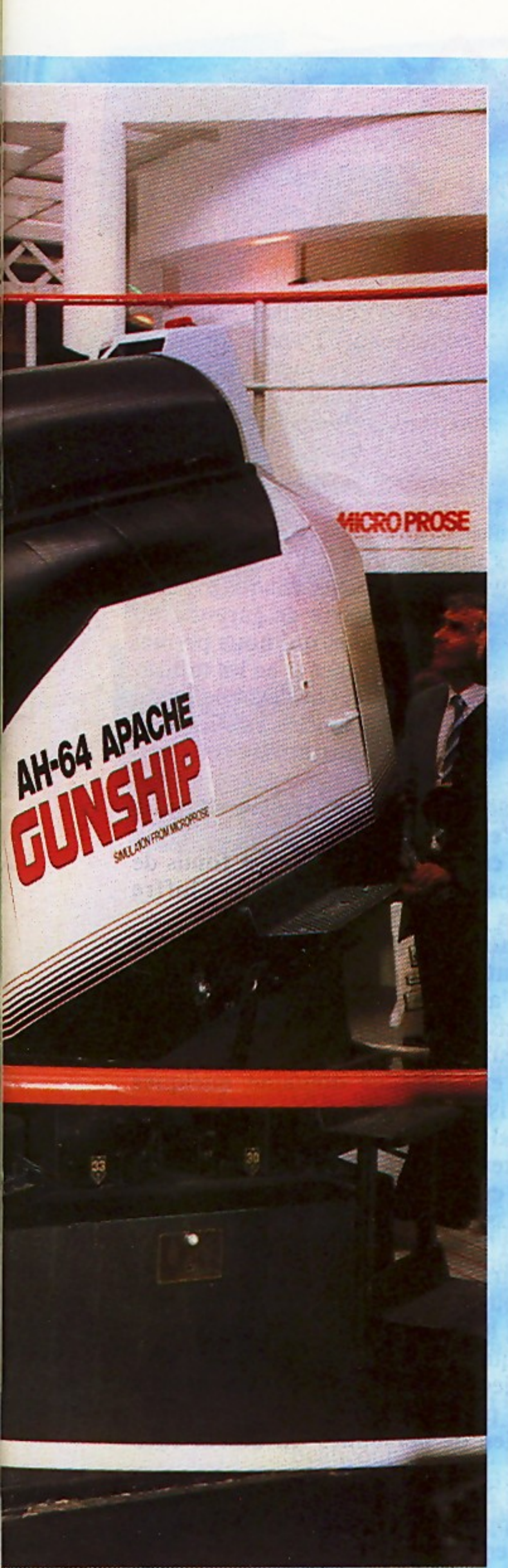
Simulateur d
Une sacrée a



Centronics. Ouf ! Deux prises joysticks permettent de se défouler. Ah, le bon vieux temps du Sinclair...
Tiens, saviez-vous que ce brave Clive Sinclair, incapable de laisser reposer ses cellules grises, vient tout juste de sortir un nouvel ordinateur ? Le Z88 commercialisé par Cambridge Computer est vendu 250 £ HT. De la taille d'une feuille au format A4, il intègre 32 K de RAM extensible jusqu'à 416K Le microprocesseur est un Z80, auquel Clive Sinclair reste fidèle. Un écran plat LCD rend la machine entièrement autonome. Un logiciel intégré remplit les fonctions de traitement de textes, tableur et base de données.

Le marché des consoles de jeux vit une nouvelle jeunesse.

Le marché des consoles de jeux vit une nouvelle jeunesse. Face à Séga et Nintendo, Atari aligne désormais 2 consoles : la 2600, proposée à 50 £ mais aux possibilités assez limitées, et la console XE qui bénéficie déjà d'une gamme importante de logiciels (environ 100 cartouches seraient, semble-t-il, disponibles). A l'ensemble ''console-joysticks-pistolet'', se connecte un clavier pour les jeux un peu plus complexes que la chasse aux Aliens. Atari a vu large : un datacorder peut être relié à l'ensemble permettant de charger des logiciels sur cassettes.
De l'avis de tous, ce Xe Personal Computer Show fut une réelle réussite due à la grande variété des produits présentés dans tous les domaines y compris des attractions telle la cabine du ballon ''Virgin'' qui a traversé l'Atlantique. Bien situé, presque au cœur de Londres et organisé de main de maître, il laisse aux visiteurs et participants l'impression d'avoir vécu une grand-messe de l'informatique ludique ou professionnelle.◆

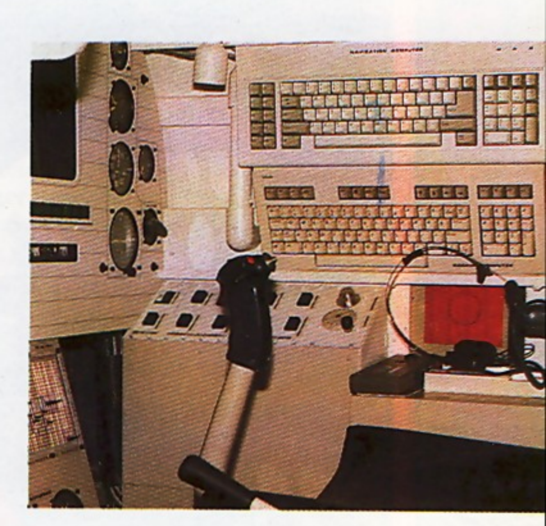


vol GUNSHIP
raction !



Cabine du Virgin Flyer
Le ballon qui a traversé l'Atlantique











TITUS



Sympa, déjà le nom ! Jeune la boîte, jeunes les gens qui y travaillent. Notre rencontre avec Eric Caen, l'un des fondateurs, sur un stand lors du Festival de la Micro nous a laissé une seule impression : l'envie d'entreprendre existe toujours et quand le professionnalisme est au rendez-vous, le succès ne tarde pas à arriver.

ARCADES **Comment est né Titus ?**

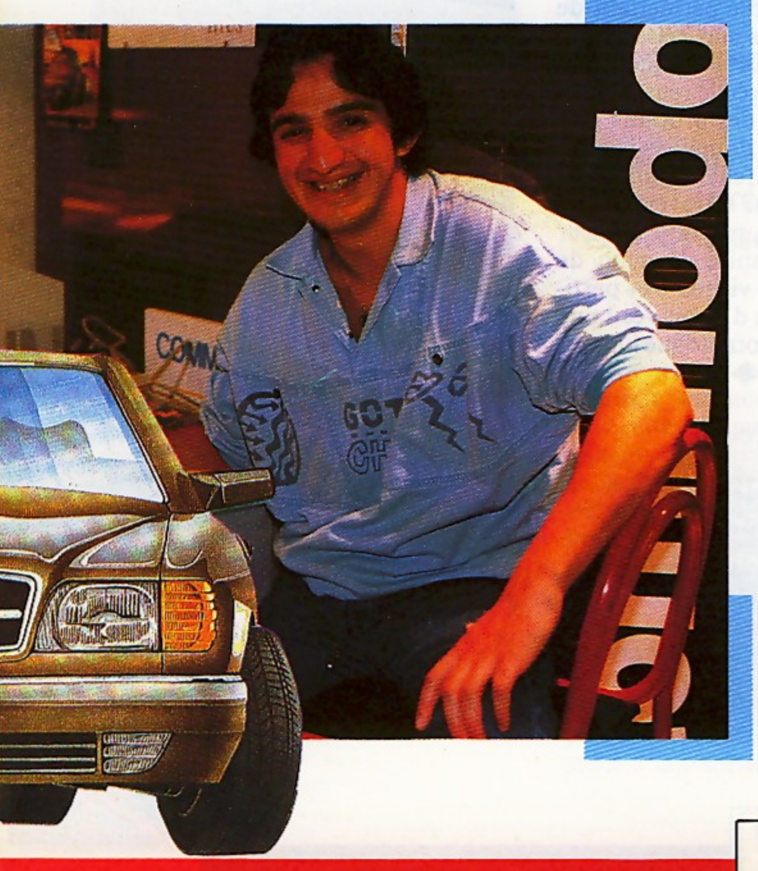
Eric C'est simple ! J'ai 21 ans et au lycée, j'étais mauvais élève... Rends-toi compte, j'ai raté 2 fois mon bac !

ARCADES **Je ne ferais que citer mon patron, "Regarde Guy Degrenne !".**

Eric J'ai commencé à travailler pour plusieurs éditeurs français, mais à l'époque, il était très difficile de vivre en tant qu'auteur. Il y a beaucoup de requins chez les éditeurs et l'auteur doit être, avant tout, un homme d'affaires s'il veut s'en sortir.

ARCADES **C'est pour cela que tu t'es mis à ton compte ?**

Eric Oui. Mon frère, dessinateur dans un bureau d'études, s'est toujours passionné pour la gestion d'entreprises. Titus est né. On y édite depuis 2 ans et demi les logiciels créés par l'équipe, car nous n'avons pas d'auteurs extérieurs.



ARCADES **Quels sont vos critères de travail ?**

Eric Nous n'avons pas beaucoup de titres ; notre objectif c'est la qualité d'abord et on s'y tient.

ARCADES **Peux-tu nous dire quels sont les contacts avec les utilisateurs ?**

Eric Oui, c'est facile car, avec chaque logiciel, est inclus un bon, sorte de garantie ou de service après-vente, qui nous permet de maintenir un contact avec les utilisateurs de nos produits. On s'est vite rendu compte que notre clientèle est fidèle et que, souvent, on nous achète tous nos titres !

ARCADES **La qualité, c'est bien, mais pour faire vivre l'entreprise...**

Eric Plutôt crever que de sortir des fonds de tiroir parce qu'il faut faire du chiffre pour la fin de l'année !

ARCADES **Comment organisez-vous votre distribution ?**

Eric Nous l'assurons par nous mêmes... Nous confions aussi nos produits à certains distributeurs mais avec prudence car nous avons eu, dans ce domaine quelques mauvaises surprises.

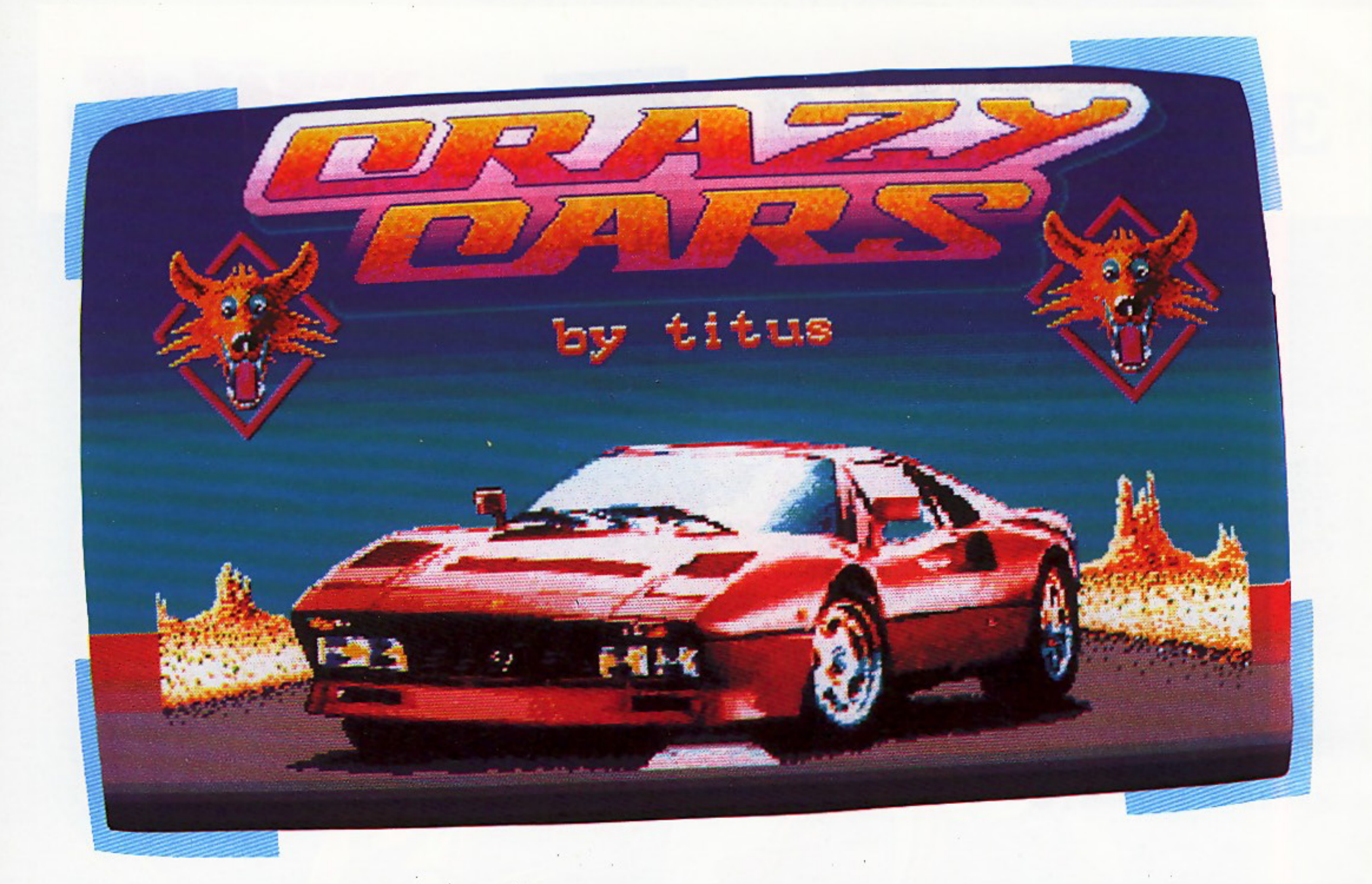
ARCADES **De quel genre ?**

Eric Par exemple, les revendeurs n'avaient jamais entendu parler des produits ou ne connaissaient qu'une des versions Amstrad ou Thomson, alors qu'il en existait plusieurs... Des problèmes ? Il y en a beaucoup ! Ainsi, certains distributeurs exigent le dépôt vente et nous ne sommes payés qu'en fin de mois. De plus, il nous appartient d'assurer la pub, la promotion de nos produits etc.

ARCADES **Combien de personnes travaillent chez Titus ?**

Eric Depuis 2 ans et demi, nous nous sommes développés et 9 personnes travaillent à plein temps. Mon frère assure le commercial, et je dirige l'équipe de programmeurs tout en programmant moi-même. Ici, tout le monde met la main à la pâte : quand il y a des colis à faire par exemple. L'utilisateur peut se dire "tiens, c'est peut-être l'auteur lui-même qui a emballé mon logiciel !".

ARCADES **Si tu nous parlais maintenant de l'auteur que tu es ?**



Eric Eh bien, je programme depuis l'âge de 15 ans. C'est d'ailleurs la cause de mon échec au lycée !
(NDLR : Ne faites pas comme lui, braves lecteurs !). J'ai eu successivement un Pet CBM, un Apple II, un Vic 20, un Oric, un Thomson, un CPC Amstrad, un C64...

ARCADES **Stop !**

Eric Tiens, chez Titus, on a même écrit des bouts de la ROM du TO9+, pour Thomson ! Maintenant, je travaille beaucoup sur Amiga ou Atari ST.

ARCADES **L'Amiga, c'est une bonne machine ?**

Eric C'est la meilleure !

ARCADES **Beaucoup d'auteurs rêvent d'avoir un Amiga.**

Eric Oui, ou un ST. En fait, ils sont peu comparables, contrairement à ce que pensent beaucoup de gens. L'avantage va au ST, à cause de son prix.

ARCADES **Et peut-être de la politique commerciale d'Atari ?**

Eric Oui. Elle devient presque aussi bonne maintenant que celle d'Amstrad.

ARCADES **Et Crazy Cars ?**

Eric Ça représente 5 mois de travail et un voyage de 1 mois en Californie, pour rechercher des outils de travail (entre autres, un compilateur C). Avec eux, j'ai multiplié par 3 la vitesse de jeu !
Les dessins sont digitalisés par un système que nous avons mis au point, puis travaillés avec Deluxe Paint II. Quant aux sons, ils ont été digitalisés à partir de bandes enregistrées aux 24h du Mans, par exemple : bruits de moteurs, dérapages... La musique de présentation a été composée, en studio, par des musiciens professionnels.

ARCADES **Comment vois-tu le marché actuel de la micro et du logiciel ?**

Eric Je regrette une chose : beaucoup de gens achètent des PC en pensant qu'ils vont jouer avec, or on ne peut pas bien jouer avec un PC ! Actuellement, je conseillerais l'Amiga ou l'Atari ST. Si on a moins de moyens, un CPC Amstrad ou un C64 mais pas un compatible PC ; beaucoup font fausse route avec ça. En tous cas, chez nous, on n'abandonne ni les Thomson, ni les Amstrad.

ARCADES **Et l'avenir ?**

Eric Titus va prendre une part non négligeable du marché, mais en misant toujours sur les cartes de la qualité et du respect de la clientèle.

ARCADES **Vous acceptez les travaux d'auteurs extérieurs ?**

Eric Jusqu'à présent, nous n'avons pas édité de logiciel écrit par un auteur qui ne soit pas de l'équipe. Par contre, si quelqu'un se présente avec un scénario qui tient la route, on est suffisamment pro pour l'ai-

der. Il est évident qu'on ne peut pas attendre comme certains de nos concurrents, que le facteur nous amène un logiciel fantastique : c'est de la folie ! Nous, on crée en jouant aussi avec le produit et en pensant également aux futures adaptations. C'est là toute la différence avec le développement professionnel et le logiciel écrit le soir après l'école ou le boulot. C'est grâce à cela que nous avons pu travailler pour des boîtes comme Matra, Thomson ou encore Infogrames, Loriciels, Cobra Soft, Chip (une petite boîte, comme nous ! On est très copain avec eux...).

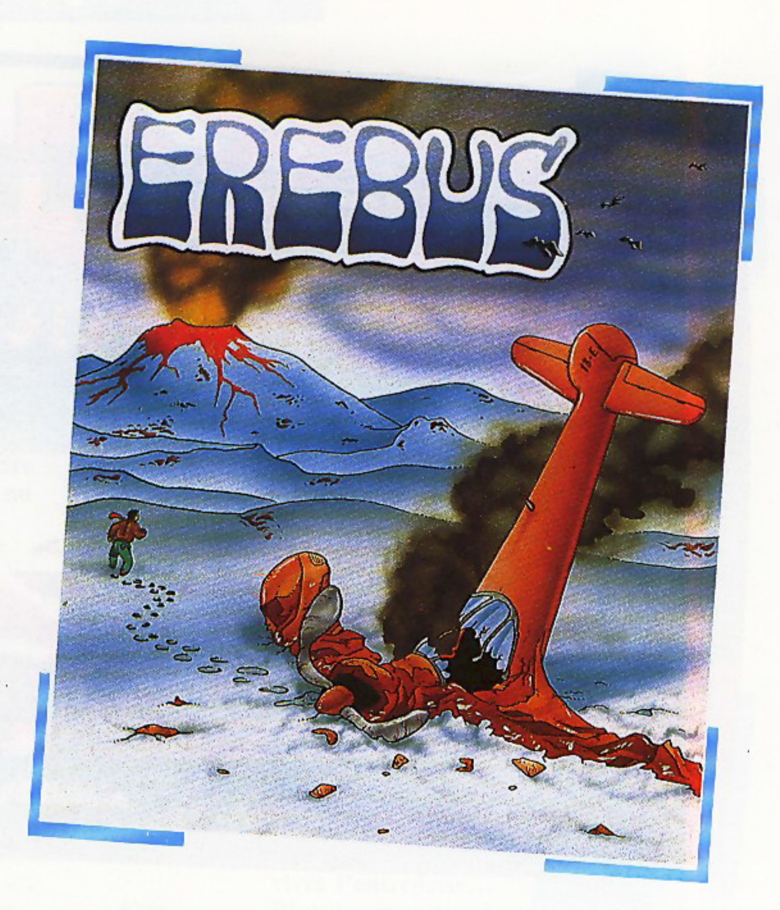
ARCADES **Et les prochains produits ?**

Eric Je voudrais ne pas trop en parler.

ARCADES **Allez...**

Eric Bon, pour tes lecteurs... Disons que, justement, un auteur extérieur nous a proposé quelque chose sur Amiga. La qualité est du niveau "produit américain", un peu "Cinémaware"... C'est une aventure, avec de l'arcade, tirée d'un roman de la littérature française du 19e siècle, un peu "science fiction avant l'heure". Il se déroulera sur toute la planète, mais je n'en dirai pas plus.

ARCADES **Attendons !** ◆



LES PETITS BOULOTS

Portage, garde d'enfants, surveillance des malades, la liste est longue des petits boulots dont on a tant parlé avant les vacances.

Curieusement il en est dont on n'a jamais entendu prononcer le nom. Est-ce par ignorance de nos ministres ? Sans doute pas.
Souvent, les étudiants recherchent des petits travaux çà et là pour rendre les fins de mois moins difficiles, ou plus simplement, pour se payer des sorties !
L'édition sous toutes ses formes apporte parfois la solution.

La première remarque qui nous est souvent faite par tous : j'écris mal, je fais des fautes etc.
Ce qui peut paraître comme étant une excuse ne doit pas arrêter le candidat "écrivain". Chaque société dispose d'un service de relecture. Prenons comme exemple nos revues (sauf quand le temps presse parfois !). Une relecture est toujours effectuée.
Faire un livre est sans doute plus difficile. Toutefois, un amateur réalisant des programmes peut toujours en proposer une série. De nombreux ouvrages portent des noms significatifs : Programmes pour ... ; 102 programmes pour...

Le nombre d'éditeurs susceptibles de prendre de tels ouvrages est assez restreint : PSI, Editions radio, Sybex Micro application, Soracom et d'autres sans doute.
En France, le montant des droits d'auteur varie de 8 à 15 % environ du chiffre réalisé hors taxe.
Second petit boulot : préparer des articles sur une machine ou soumettre un programme réalisé à un rédacteur en chef de revues informatiques (ce n'est pas ce qui manque sur le marché ! Toutefois attention de bien cibler votre revue). La rémunération varie d'une société à l'autre et les délais de parution et de paiement également.

Enfin, si vous êtes doué, vous pouvez tenter de faire éditer votre programme sur disquette ou cassette.
Dans un tel cas, la rémunération se fait souvent sous forme de droits d'auteur. Pour une telle édition, les sociétés deviennent très exigeantes ! Scénario, graphisme, musique, tout est regardé. Si votre idée est bonne, la société d'édition vous mettra peut-être directement en relation avec sa propre équipe afin d'améliorer votre produit.
Ne vous attendez pas à devenir millionnaire, mais mieux vaut souvent un peu que pas du tout !
Alors avis aux amateurs et bon courage !

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX (**100 FF** les 4 rouleaux port compris - envois hors Europe ajouter 20 FF)
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM (**400 FF** les 20 port compris - envois hors Europe ajouter 10 FF)
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 et ZX 81
- PIECES DETACHEES POUR QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48 + / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- U.L.A.s, ROMS, et "PUCES" en tous genres.
- MANETTES DE JEUX - INTERFACES MANETTES SPECTRUM: SIMPLE **120 FF** (Hors Europe + 10 FF) ou DOUBLE **200 FF** (Hors Europe + 20 FF)
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

GAMME ACORN BBC

- LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC B
- UNITES CENTRALES, LOGICIELS ET PERIPHERIQUES BBC MASTER et BBC COMPACT
- LECTEURS DISQUETTES, ROMS, 2e PROCESSEURS, ETC...

COMMODORE 64

- Logiciels K7 "BUDGET" uniquement
- Plus de 150 logiciels K7 nouveaux à **26 FF** et **31 FF**

Demandez le catalogue se rapportant à votre ordinateur. Spécifiez le modèle S.V.P.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) à : **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE. Téléphone : +44.291.257.80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)

ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS.



Rédiger les mandats, etc... à l'ordre de DUCHET Computers.
Si vous êtes pressé, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44.291.257.80 de 8 h à 19 h.

Nous acceptons les commandes téléphoniques par cartes de crédit internationales

Rencontre avec un Auteur : Patrick Leclercq



Ceux qui croient que les auteurs de jeux pour micro-ordinateurs sont tous des programmeurs dans l'âme se trompent : certains sont plus des scénaristes, voire des écrivains, que des informaticiens. Patrick Leclercq est de ceux-là : on lui doit le Nécromancien édité par UBI-SOFT

ARCADES - Patrick, tu as 24 ans et tu programmes déjà depuis quelques années.Comment t'est venue l'idée d'écrire Le Nécromancien ?
P. LECLERCQ - En fait, je ne m'intéresse pas vraiment à la programmation mais plutôt à la conception de scénario. Initialement, le système *"Le logiciel dont vous êtes le héros"* était une idée qui devait servir à tester des scénarios. Je l'ai développée et me suis rendu compte que ce système permettait de réaliser des jeux complets.
Vers la même époque, *"les livres dont vous êtes le héros"* sont sortis, en suivant la même démarche. Tout cela avait été mené en parallèle sans pour autant qu'il y ait eu concertation.
J'ai laissé tomber le procédé et l'idée pendant près d'un an. Je programmais très peu... Puis j'ai eu l'idée de sortir un premier logiciel complet : *"Ténèbres"* était né,édité par Rainbow Productions. C'était pas terrible... c'était un permier jet !

- **ARCADES - Et c'est après que tu as commencé à travailler sur "Le Nécromancien" ?**
P. LECLERCQ - Oui, je suis parti sur un scénario de Donjons et Dragons. Il faut vous dire que je suis aussi Maître de Donjons...
- **ARCADES - Ça explique !**
P. LECLERCQ - Oui, ça aide pour la conception de scénarios. Celui du Nécromancien est plus vaste et comprend plus de texte.
- **ARCADES - Avant sa commercialisation, y avait-il eu une évaluation du marché ouvert à ce genre de logiciel ?**
P. LECLERCQ - Non, absolument pas.
- **ARCADES - Quand UBI Soft a décidé de l'éditer, ils étaient certains que ça allait marcher ?**
P. LECLERCQ - Non, on ne savait pas du tout ce que ça allait donner mais, pendant le seul mois d'août, plus de 1000 exemplaires ont été vendus, sur Amstrad CPC et Compatibles PC.
- **ARCADES. - C'est pas mal, pour un mois traditionnellement creux !**
P. LECLERCQ - Oui, et maintenant on termine les versions PCW et ATARI ST.
- **ARCADES - C'est toujours toi qui les fait ?**
P. LECLERCQ - Non, c'est un autre programmeur. Il refait le noyau pour PCW. Le plus dur a été de résoudre le problème du graphisme. Il récrit le noyau en Turbo Pascal. En fait, on réutilise directement les données de la version Compatible PC. Cela est possible grâce à ma démarche initiale qui consistait à faire une application indépendante de la machine. Dans la série en préparation, dès qu'un jeu est fini, on doit pouvoir le sortir sur 5 machines simultanément.
- **ARCADES - Parce qu'il a été bien pensé dès le début ?**
P. LECLERCQ - Oui, car en fait, il y a une totale indépendance entre le programme et le noyau, la seule chose qui peut varier restant le graphisme...

- **ARCADES - Et c'est un gros boulot ?**
P. LECLERCQ - Ça dépend du graphiste !
- **ARCADES - Tu dis "du" graphiste. Tu travailles toujours avec le même ?**
P. LECLERCQ - Oui, c'est un ami d'Ivan Jacot (l'auteur du futur *"Iran Word")* et de moi-même.
- **ARCADES - Vous vous connaissiez avant ?**
P. LECLERCQ - Oui, oui...
- **ARCADES - Comment en êtes-vous arrivé à écrire pour UBI-Soft ? Vous formiez un groupe de copains ?**
P. LECLERCQ - Oui, c'est cela ! Ivan m'a amené à faire l'adaptation de *"Masque"* sur PC. Pendant ce temps,il faisait celle pour ST et on s'est aidé mutuellement...
Comme j'avais *"Le Nécromancien"* en réserve, je l'ai proposé à UBI qui l'a accepté de suite.
- **ARCADES - Quelle est ta formation ?**
J'ai un BEP et un BAC d'électronique. J'ai aussi commencé un BTS d'assistant ingénieur mais je me suis arrêté en route.
- **ARCADES - Tu comptes reprendre tes études un jour ?**
P. LECLERCQ - Oui, car je fais cela pour gagner un peu d'argent en ce moment. Ceci dit, on est en train de préparer une autre série du même genre, sur minitel.
- **ARCADES - Ah, voilà qui est nouveau ! Peux-tu nous dire quel sera le serveur ?**
P. LECLERCQ - Non, pour le moment on préfère ne pas en parler.
- **ARCADES - Mais un tel jeu sur minitel risque de coûter cher à l'utilisateur.**
P. LECLERCQ - Non car en fait, ce n'est plus le même style. L'idée est de proposer des aventures basées sur les grands événements de l'actualité. Ainsi, le premier concerne la guerre au Tchad, le second les événements dans le golfe persique.
- **ARCADES - Et il y en a d'autres en préparation ?**
P. LECLERCQ - Cinq en tout, mais je préfère ne pas trop en parler.
- **ARCADES - OK ! On respecte ta discrétion et on ménage le suspense... Est-ce qu'il y aura des illustrations graphiques ?**
P. LECLERCQ - En dehors de 4 images, l'une de présentation, l'autre de jeu, une quand on gagne, l'autre quand on perd, il n'y en aura pas car ça ralentirait le déroulement du jeu.
- **ARCADES - As-tu une date à annoncer ?**
P. LECLERCQ - Au plus tard, vers le milieu du mois d'octobre.
- **ARCADES - Quels sont tes autres projets de jeux sur ordinateur ?**
P. LECLERCQ - Je n'en ai pas car le projet minitel et les jeux déjà existants me prennent suffisamment de temps.
- **ARCADES - On te comprend ! J'aimerai aussi que tu nous parles de ta démarche sur les systèmes experts. Tu es l'auteur d'un logiciel d'initiation aux systèmes experts. Qu'est-ce qui t'a conduit sur cette voie ?**
P. LECLERCQ - C'est la démarche qui m'intéressait *"Je n'aime pas tellement programmer et préfère plutôt concevoir"*.Dans un système expert, on entre des connaissances en vrac et il se débrouille pour trouver le bon chemin... C'est ça qui m'a intéressé.
- **ARCADES - Et l'originalité de ton logiciel c'est qu'il sert d'initiation à ceux qui veulent découvrir les systèmes experts.**
P. LECLERCQ - Oui, mais attention, ce n'est que de l'initiation : il ne faut pas imaginer qu'on puisse concevoir une application sérieuse avec.
- **ARCADES - Et il tourne sur quelle machine ?**
P. LECLERCQ - Les CPC d'Amstrad. Mais sa commercialisation reste marginale car, à l'origine, il était conçu seulement pour moi.
- **ARCADES - Avec quel micro as-tu démarré ?**
P. LECLERCQ - Avec un CANON X 07 puis, après quelques étapes intermédiaires, j'en suis arrivé aux CPC et PC 1512 d'Amstrad. J'ai aussi un ATARI 1040 ST. C'est d'ailleurs la machine que je préfère au niveau traitement de textes, langages, etc.
Puis Patrick Leclercq nous avoue :
Là, on n'a parlé que de technique mais en fait, ce qui m'intéresse le plus, c'est les sciences humaines. Je ne

"Je n'aime pas tellement programmer et préfère plutôt concevoir".



Le Nécromancien

suis pas un technicien. J'ai dit que j'allais reprendre des études mais mon grand rêve c'est de faire des études de psychologie. En fait, j'ai fait de l'informatique rien que pour le plaisir. C'est d'ailleurs pour cela que *"Le Nécromancien"* est plus un scénario qu'un jeu avec des gadgets techniques...
- **ARCADES - Et tu te prends au jeu un petit peu, lors de l'écriture d'un scénario, comme tu le ferais pour une histoire ou un bouquin ?**
P. LECLERCQ - Un bouquin, c'est beaucoup dire. J'ai déjà essayé... Par contre, j'ai déjà écrit pour le plaisir quelques nouvelles de science fiction...
- **ARCADES - Et bien, voilà un portrait d'auteur de logiciel un peu différent de celui auquel pense l'utilisateur d'un jeu !**
P. LECLERCQ - Oui car en fait, quand on parle des auteurs en disant *"des programmeurs"*, on devrait plutôt dire *"des concepteurs"*... ◆

LE HIT DES LECTEURS

Notre avis, c'est bien. Avoir le vôtre c'est encore mieux !
Dans chaque numéro, nous publierons le classement des 25 meilleurs titres de jeu, actuellement à l'affiche, toutes machines confondues.
A vous de jouer : vous connaissez les produits, vous avez des chouchous. Indiquez nous vos préférences sans omettre de dire sur quelle machine vous utilisez ces jeux.
Faisant suite à la sortie du numéro 1 d'Arcades, votre courrier a quelque peu bouleversé notre Hit... Nous saluons donc l'entrée de quelques valeurs sûres et aussi de nouveautés que vous aimez bien ! Marble Madness, Road Runner, World Grand Prix, Gauntlet, Le Manoir de Mortevielle.

1. Goldrunner
Microdeal
2. Arkanoïd
Imagine
3. Les Passagers du Vent
Infogrames
4. Defender of the Crown
Mindscape
5. Marble Madness
Electronic Arts
6. Bob Winner
Loriciels
7. Karaté Kid II
Microdeal
8. Les Dieux de la mer
Infogrames
9. Paperboy
Elite
10. Game Over
Imagine
11. Macadam Bumper
Ere Informatique
12. Road Runner
US Gold
13. MGT
Loriciels
14. Flight Simulator II
Sublogic
15. Blue Star
Free Game Blot
16. Sapiens
Loriciels
17. Grand Prix 500
Microïds
18. Le Manoir de Mortevielle
Kyilkhor et Langlois
19. World Grand Prix
Sega
20. SRAM
Ere Informatique
21. Gauntlet
US Gold
22. Silent Service
Microprose
23. Wilderness
Spectrum Holobyte
24. Golden Path
Firebird
25. Micro Scrabble
FIL

HIT REDACTION

Hé, quoi, à la rédaction on a aussi nos préférences : à voir passer autant de jeux entre nos mains on a aussi nos coups de cœur. On se fâchera pas si vous ne choisissez pas les mêmes dans le Hit des Lecteurs !

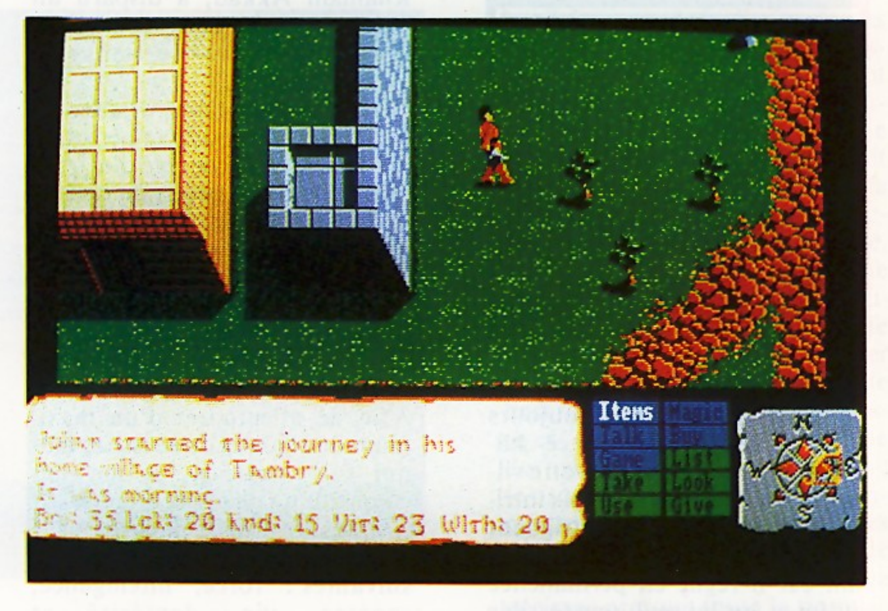
1. Terrorpods
Psygnosis (ST)
2. California Games
Epyx (C 64)
3. Sinbad and the Throne
Mindscape (Amiga)
4. Blue War
Free Game Blot (ST)
5. Les Ripoux
Cobra Soft (CPC)
6. Excitebike
Nintendo (Console)
7. Marche à l'ombre
Infogrames (PC)
8. Jack the Nipper II
Gremlin (Spectrum)
9. Les Mutants
FIL (TO9)
10. Wonder Boy
Sega (Console)



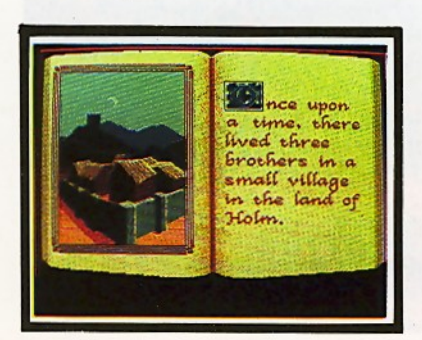
THE FAERY TALE ADVENTURE

Aventure

Il y a longtemps, longtemps déjà, dans un pays dont on ne sait aujourd'hui s'il était réel ou imaginaire, vivaient trois frères : Julian, Philipp et Kevin. Leur jeunesse s'écoulait paisible, heureuse dans cette merveilleuse campagne où ils avaient vu le jour quelques années plus tôt.
Hélas, la paix fut troublée par la malédiction qu'avait engendré le vol d'un talisman précieux.
Julian, l'aîné, le plus brave des trois aussi, décida alors de partir à la recherche de la paix. Armé de son glaive et d'un courage extraordinaire, comme il n'en existe plus de nos jours, il quitta père, mère, cadet et benjamin pour suivre son destin, loin du village de Tambry. La quête du talisman, tel était son but. Après avoir étudié le parchemin sur lequel était dessinée la carte du pays d'Holm, il s'orienta vers le Sud. Là, il pensait regagner Marhem, la cité merveilleuse. Peut-être y découvrirait-il de précieux renseignements, quelques indices concernant l'objet convoité.
Pour ce faire, il interrogea des passants, les clients d'une taverne, un vieux paysan. Il leur offrit quelques pièces d'or puis continua son chemin.
A maintes reprises, il dut traverser des ruisseaux, des rivières, éviter certains lacs et se diriger ensuite vers l'Est, les montagnes noires aux dangereuses pentes enneigées. Il pensait approcher du but lorsque les disciples du diable



l'attaquèrent par surprise, leurs yeux jaunes le fusillèrent du regard et leurs armes vinrent à bout du pauvre jeune homme.
Un an plus tard, Philipp, le cadet quitta lui aussi la demeure parentale et, après avoir contourné le lac des rêves se dirigea vers la forêt à l'ouest de Tambry. Sa recherche se soldant par un échec, il regagna le nord afin de rejoindre l'île de la sorcellerie, là, il comprendrait sans doute les origines du trouble qui régnait actuellement dans ce pays de légende. Je ne vous raconterai pas la suite, j'ai égaré le parchemin sur lequel étaient relatés ces faits. Peut-être le retrouverez-vous en fouillant les archives du pays imaginaire ou en vous livrant à The Faery Tale adventure. Pour cela, il vous faudra aimer les légendes celtes ou les contes de la Chine ancestrale. ●



Fiche technique

Amiga a encore frappé au travers de ce superbe logiciel dont l'originalité est complète. Tant en ce qui concerne le packaging que le graphisme, l'animation.
Comme dans une légende, les proportions n'ont rien d'ordinaire (par exemple la taille des héros est supérieure à celle des collines...). Le clavecin nous transporte petit à petit dans l'imaginaire où la finesse du graphisme et la souplesse de l'animation sont absolument fantastiques.



LE MAITRE DES AMES

Jeu de rôle/Aventure



Depuis ma plus tendre enfance, j'ai toujours été intrigué par ce château dominant votre village et qui se révèle à la fois intriguant et inquiétant... Intriguant car il excite la curiosité et inquiétant car il règne en permanence sur lui et sur lui seul, une terrible tempête avec des éclairs abominables. La légende dit que l'environnement du château se présente ainsi depuis que le magicien royal, Khamam Akkad, a disparu un jour alors qu'il était sur le point de faire une découverte extraordinaire...

Cela fait maintenant des années que ce mystère existe et personne n'a jamais eu le courage d'affronter son destin en pénétrant dans la forteresse ! Mais à partir d'aujourd'hui, c'en est fini car j'ai réussi à constituer une équipe que nous avons nommée "Libérateurs" pour pénétrer dans ce château de malheur et percer ainsi tous ses secrets.

Afin de m'entourer d'un maximum de chances de réussite, moi qui suis magicien, je me suis entouré d'un guerrier, d'un voleur et d'un elfe afin de posséder dans l'un ou l'autre toutes les qualités suivantes : force, intelligence, sagesse, vie, dextérité et charisme...

Etant fins prêts en armement et psychologiquement, nous faisons nos premiers pas dans le donjon. Après s'être un peu perdus dans les méandres des différents couloirs, nous réussissons à ouvrir une porte et à pénétrer dans une pièce où se trouvent quelques pièces d'armement. Malheureusement, nous ne pouvons effectuer de fouille intéressante car, presque instantanément, une espèce de gros rat horrible se présente devant nous. Après avoir quelque peu observé ses réactions, il ne nous reste malheureusement plus qu'une seule solution : le combattre et le détruire... Ce qui s'avère en soi relativement facile !



Par contre, lors de la visite d'une autre pièce, nous découvrons un message mais nous avons beau essayer de le déchiffrer par tous les moyens, rien n'y fait ! Espérons que notre progression dans le donjon nous apportera une plus grande expérience qui nous permettra de comprendre clairement ce message qui peut s'avérer être d'une importance capitale !●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Tout séduit dans ce logiciel à commencer par la magnifique page de présentation accompagnée d'une musique que l'on écoute avec plaisir. Le jeu en lui-même s'avère bien réalisé avec une partie graphique montrant l'action présente, avec un affichage permanent des membres de l'équipe et, pour terminer avec toute une série d'icônes aussi explicites que jolies. Le graphisme est recherché et s'avère propre, net et sans bavure.

En conclusion, ce logiciel est à recommander fortement à tous les adeptes de cette catégorie de jeu de rôle où la création d'une équipe passe d'abord par un tirage au sort des qualités avant le choix de la race et celui de l'équipement.



LES MUTANTS

Aventure/Arcade





Je me présente : Jason. A mon retour de la huitième croisade, j'ai eu peine à reconnaître ma ville tant elle avait souffert. Une odeur de mort flottait dans l'air. Des vapeurs s'élevaient au-dessus des égouts, les rues étaient désertes, les tunnels de métro offraient un spectacle de désolation : plus de rame, juste quelques graffitis se détachaient avec peine de la pénombre.
Je ne pouvais comprendre ce qu'il était advenu de cette belle ville lumière. Comment la population avait-elle pu s'évanouir aux confins des ténèbres ?
Dès mon arrivée, j'avais rencontré le chat-zèbre. Un étrange animal qui s'était proposé de me venir en aide et m'avait conseillé de me renseigner auprès des derniers habitants que je trouverais çà et là au hasard d'une rue, d'un quai. Bien sûr, je n'aurais pas de question à poser, mais seulement des indices à recevoir en échange d'une certaine somme en RA. Le ra était en effet la nouvelle monnaie et nul ne savait si elle tenait son nom du dieu du Soleil ou s'il s'agissait d'un diminutif du nom de certains rongeurs dont on ne parlait plus, de peur d'attirer à soi le grand malheur. La ville était coupée en deux. Au sud, une zone libre où survivaient encore quelques individus atteints de dégénérescense physique ; au nord, une zone interdite où l'on trouvait sans doute le quartier général des mutants.

Fiche technique

La rigidité du graphisme s'harmonise avec l'angoisse de la situation. Les décors sont dépouillés, la musique inexistante, l'animation très réduite comme si Jason allait étouffer en silence. Claustrophobe s'abstenir.

La Seine traçait la limite de ces deux zones et le seul point de passage était les restes d'un pont quasi détruit par les derniers bombardements acturiens. Même l'usage de la radio était interdit sous peine de se voir périr sous la dent des algues carnivores. L'accès de certains lieux était codé, aussi fallait-il user des indices que l'on avait glaner lors d'une curieuse rencontre ou d'une partie de dés gagnée. Car il fallait jouer avec ces êtres étranges, les jeux de hasards étant presque les seuls vestiges de l'ancienne cité. Je ne devais jamais quitter mes armes ; je risquais, à tout moment, de rencontrer ces étranges créatures devenues bipèdes, responsables de la terrible épidémie qui venait de décimer presque toute la population.
Hélas, les mutants étaient plus forts et je ne devais pas survivre à leurs attaques.
Si vous m'aviez aidé, guidé à travers cette ville morte, j'aurais sans doute pu découvrir la base des mutants, des rats. Mais vous avez eu trop peur de ce décor glacial, de ces êtres sans vie, trop peur du silence pesant. La peste, telle se nommait votre hantise et vous ne



vous êtes pas senti assez fort pour faire fuir les rats, à l'instar du joueur de flûte de Hamelin. C'est dommage, car nous aurions pu refaire ma ville, vous et moi. Tant pis...●

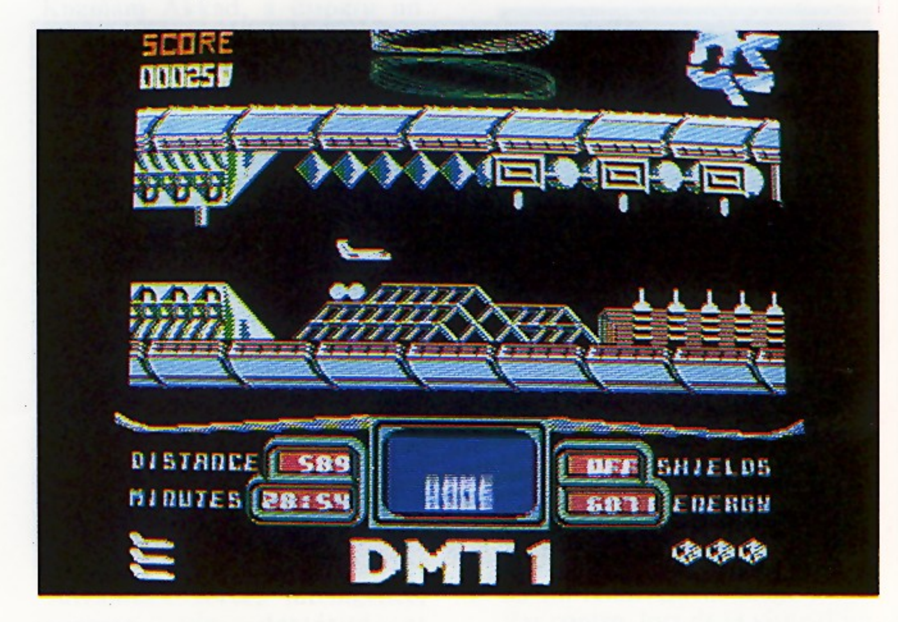
Testé sur TO9

THE TUBE

Arcade

Vingt mai 2553, voilà cinq ans que nous patrouillons à travers planètes et galaxies, cinq ans que nous sillonnons les constellations les plus lointaines, que nous connaissons les traversées des pluies de météorites. Aujourd'hui, nous allons revenir sur notre sol natal, encore quelques précautions à prendre lors des dernières heures de vol et enfin nous pourrons revoir nos familles.
Il va nous falloir redoubler de prudence car l'on a détecté par radar une avalanche de météores dans la zone de retour. Le blindage du Tracker II, bien qu'ayant prouvé mille fois sa résistance pendant notre longue pérégrination intergalactique, n'est jamais à l'abri d'une éventuelle infiltration de micro météore. Le déluge... Après quelques secondes pendant lesquelles une amnésie totale a envahi la capsule dans laquelle nous voyagions, nous avons repris nos esprits et c'est alors que s'est dévoilée pour nous une image terrifiante.
Nous voguions au beau milieu d'un véritable feu d'artifice constitué de météores et d'êtres parasites dévoreurs d'énergie.
Nous voyions, impuissants, se réduire nos réserves énergétiques et nous nous sentions inexorablement attirés comme par un aimant dans un espace béant : l'orifice d'entrée d'un tube.
Nous retenions notre souffle, il fallait économiser toute notre énergie.



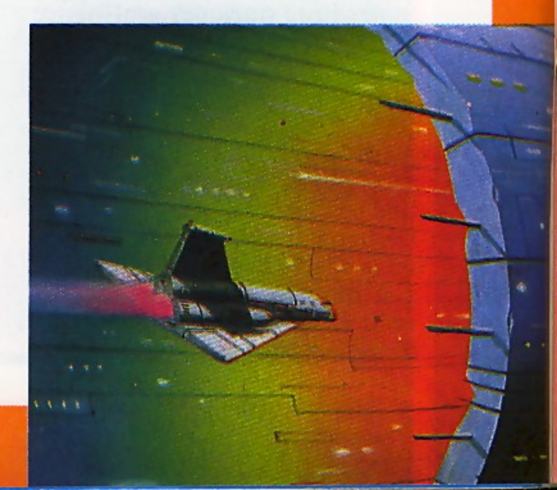


Malgré tous les efforts que nous venions de fournir pour résister à cette attirance maléfique, nous voilà bientôt à l'intérieur de ce tube. Etait-il long, possédait-il une ou plusieurs sorties, étions-nous les premiers à y pénétrer ? Autant de questions auxquelles nous ne savions pas répondre. Pour l'heure, il nous fallait coûte que coûte éviter les dangereuses parois parfois aiguës, parfois équipées d'armes redoutables. Çà et là, nous rencontrions les débris de véhicules spatiaux : leurs voyageurs avaient sans doute péri là, en manque d'énergie.
Combien, comme eux, avaient tenté la traversée de cet interminable tube ?
Il nous semblait y être déjà depuis des décennies, le cauchemard nous retirait toute notion temporelle. Nous avions lu autrefois qu'il existait à la fin du 20e siècle, des phénomènes étranges dans une région appelée "Triangle des Bermudes". Serions-nous victimes de pareil ensorcellement ?
Depuis combien de temps errions-nous dans ce gigantesque tube ? Nous sentions nos forces disparaître rapidement, l'énergie de notre véhicule allait sans doute nous faire défaut d'un instant à l'autre. La mort allait venir nous chercher au fond de ce tube sans fin. Mais peut-être était-ce déjà cela la mort...●

Testé sur ***COMMODORE 64***

Fiche technique

Seul, les doigts sur le clavier de votre micro, vous allez devoir éviter une multitude d'aliens rapides, dangereux. Le jeu se déroule en plusieurs étapes. Le graphisme est assez simple. Bravo pour la musique et la page de présentation.



GORBAF

Arcade/Action



Dans toutes les contrées du grand Nord, Gorbaf est considéré comme un Viking, un vrai ! C'est-à-dire qu'il a juste ce qu'il faut comme dose de courage, d'héroïsme mais aussi de cruauté et de détermination. D'ailleurs ces deux derniers aspects vont devenir ses règles d'or dans l'entreprise qu'il se propose de mener à bien.

En effet, il est fortement motivé pour ne pas échouer dans sa mission et ce pour deux raisons : tout d'abord, il faut libérer un personnage qui de surcroît n'est autre que son propre fils Virka, héritier du trône (motivant, non !) ; par ailleurs, Virka est retenu prisonnier par un mage cruel et jaloux qui est un ennemi juré et mortel de Gorbaf (également motivant, non !).

Fiche technique

Ce logiciel fait partie de la catégorie de jeux que nous pouvons qualifier de "mignons". Le graphisme est soigné et agréable quant au choix des couleurs et à l'animation, ils se révèlent suffisamment corrects pour passer un bon moment. Par ailleurs, la difficulté du jeu augmentant de manière très progressive, il a l'avantage d'être accessible à tous.

C'est dans cet état d'esprit que notre ami Gorbaf commence son périple pendant lequel il va déambuler dans de nombreuses cavernes humides, profondes et parfois inquiétantes. Dès le début, il doit faire face à de cruels animaux tels qu'un rat ou une chauve-souris. Un seul moyen pour les rendre inoffensifs : utiliser son arme de manière à les immobiliser mais attention, ils ne le laisseront passer que dans une seule position ! Et je peux vous assurer que cette position se joue à un poil près. Et si Gorbaf n'y parvient pas dès le premier essai, il ne lui reste plus qu'à pleurer toutes les larmes de son corps puisque le nombre de munitions disponibles ne donne pas droit à l'erreur.

Tout au long de sa progression, Gorbaf a la possibilité de récupérer des armes et des vies mais faites bien attention de ne pas vous mettre le Gorbaf dans l'œil car cette opération se révèle comme étant mortelle, car ces yeux présents dans toutes les cavernes ne sont autres que les yeux très vigilants de Pikorsitis, dieu du pou-



voir et de la force. Etant seul contre tous ces dangers, pour espérer avoir une petite chance de réussite, Gorbaf le Grand va donc être, obligé, comme dirait notre ami Olivier, de se transformer en GROSBAF le terrible ! ●

Testé sur AMSTRAD CPC

CRAZY CARS

Simulation



Après nos exploits réalisés l'autre jour avec la turbo, mon rédacteur en chef et moi avons pensé qu'il serait bon de s'inscrire à une course officielle, quelque chose de plus sérieux quoi ! Et puis, mieux vaut passer la ligne d'arrivée d'une course à deux cent cinquante-sept kilomètres/heure que se faire prendre au radar à cent quatre-vingt-dix... Surtout pour le porte-monnaie.

C'est ainsi que nous avons envoyé, après l'avoir correctement rempli, l'engagement au super championnat des voitures de production. Comme la saison est terminée en France, nous nous sommes inscrits aux Etats-Unis.

Notre véhicule : une superbe Mercedes 560 SEC, noire laque, moteur V8. Avec ça, même notre chère turbo reste loin derrière. Bon évidemment, je ne vous parlerai pas de la consommation : c'est plus près des seize litres que des six litres d'essence aux cent kilomètres... On se demande même si un peu de kérosène ne ferait pas l'affaire... Mais cessons de rêver. Nous voici donc parés pour l'aventure, le casque sur la tête, les micros branchés (mais non ! pas les micro-ordinateurs. Où ont-ils donc la tête ces lecteurs... Je vous parle des microphones grâce auxquels nous communiquons :(comme en rallye). Bon, où en étais-je ? Vous me coupez sans arrêt, comment puis-je vous raconter nos exploits ? Pardon ? Vous souriez... Vous ne me croyez pas lorsque je vous parle d'exploits ? Vous pensez que je manque de modestie ? Pourtant, si vous nous aviez vu au milieu de l'Arizona, sur cette route qui semblait se perdre dans l'infini, vous auriez compris que nous formions une équipe de choc, une équipe de champions. Ah ! Dépassées les Porsche



944 Turbo, les Lamborghini Countach et autres Ferrari. Nous nous envolions vers la victoire enivrante qui donnait le droit de participer aux cinq autres épreuves du championnat. Tenez, nos exploits ont été filmés, vous pouvez les visualiser sur votre écran. Suivez nous près des grands ports américains, au bord des raffineries, en montagne.

Vous voyez que je ne vous ai pas menti...

Mais peut-être n'est-il pas trop tard pour que vous aussi, vous vous inscriviez à ce championnat, il vous faut juste la voiture... être un super pilote et avoir envie de gagner. ●

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Décors aux tons fluos, reflet du soleil sur la vitre arrière de votre bolide, carte d'identité détaillée de votre engin, page de présentation superbe, musique alléchante, bruit de rétrogradage et crissement des pneus sur la chaussée, chrono et affichage de la vitesse tels sont les atouts de ce jeu. Côté défauts, un manque d'adversaire (un ou deux par-ci, par-là, c'est trop peu...) et beaucoup de lignes droites.

Cela dit, on y joue, on y rejoue et, détail original, pour une fois voici un jeu qui ne se termine pas en queue de poisson mais sur un Game Over forestier, au milieu des chants d'oiseaux : super !



LES RIPOUX

Aventure/Simulation



Nous sommes le lundi 28 et il est 8 heures. On peut dire que la journée commence bien : je suis place Pigalle, il pleut comme une ''vache espagnole'' et il faut que j'aille chercher mon ordre de mission pour la journée auprès de mon chef bien-aimé et respecté... Aujourd'hui, les ordres sont clairs et nets : je dois patrouiller rue Labat, rue Livingstone, rue Nouvelle, boulevard de Clichy, le tout en surveillant le métro Château-Rouge et en arrêtant Michel Inchou si par hasard je le rencontre !
Bon récapitulons, je suis rue Fleury et pour me rendre rue Labat, il me suffit de rejoindre le boulevard Barbès et à partir de ce moment c'est en haut à droite !



En chemin, je rencontre Pierre Gault du fast-food O'Burger puis Simon Ben Lelouch de la boucherie Kasher. Je prends largement le temps de les cuisiner juste pour savoir s'ils commencent à être prêts pour que je puisse encaisser la petite somme que je leur demanderai pour fermer les yeux sur leur petit trafic. Car il faut bien dire que le métier d'inspecteur de police ne nourrit pas son homme lorsqu'on rêve de posséder un Bar-PMU qui vaut la modique somme de 200 briques ! Alors c'est pour cette raison que je profite de mes activités officielles pour arrondir discrètement mes fins de mois. Mais il faut que je me méfie car les ''bœufs-carottes'' (police des polices) commencent à être sur moi et ils sont comme les ''Pitbull'', quand ils tiennent leur proie ils ne la lâchent pas facilement. Alors, c'est dit, dès que ma note administrative dépasse 70 et que j'ai mon petit magot de 200 briques, je donne ma démission et je m'installe.
C'est perdu dans mes rêves qu'un message radio me dérange, m'indiquant qu'il y a un braquage à la Banque d'Epargne. Il faut que je m'y rende immédiatement mais elle se trouve de l'autre côté du quartier ! J'essaie donc de passer par la rue Caulaincourt mais, comme je ne suis pas là depuis longtemps, je me trompe de chemin, doit souvent regarder les pancartes indiquant le nom des rues et le bénéfice net de tout cela se solde par une arrivée trop tardive sur les lieux du braquage. C'est sûrement ce genre d'exploit qui va arranger l'état de ma note administrative ! Ce n'est pas grave, je vais prendre le métro et parler avec le maximum de personnes afin de découvrir des indices pour procéder à l'arrestation du dénommé Michel Inchou ce qui fera très certainement remonter ma cote ! ●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

Fiche technique

Une fois encore, le ''système'' Brocard a fonctionné en nous livrant un logiciel qui sort de l'ordinaire avec une notice très riche en indices, réalisée en pastiche des journaux d'annonces gratuits, contenant un plan du quartier : élément indispensable au bon déroulement de l'aventure.
Les graphismes sont superbes et le principe des fenêtres d'action incluses dans le cadre de fond est à la fois agréable d'utilisation et attrayant. De plus, les possibilités d'action sont très nombreuses ce qui fait de ce logiciel un futur hit sans conteste possible.



FLIGHT DECK

Simulation

A 100 miles nautiques de l'île Mourapacomssa, perdue dans les eaux bleues du Pacifique (note du rédacteur au directeur de publication : ''Dis, c'est quand que je pourrai prendre des vacances pour aller faire un tour là-bas ?), le porte-avion ''indispensable'' file ses 50 nœuds. Près des ascenseurs, les hommes s'affairent et montent les avions sur le port. Le pacha a commandé une mission de reconnaissance : survoler l'île où se retranchent de dangereux terroristes armés d'une bombe nucléaire.





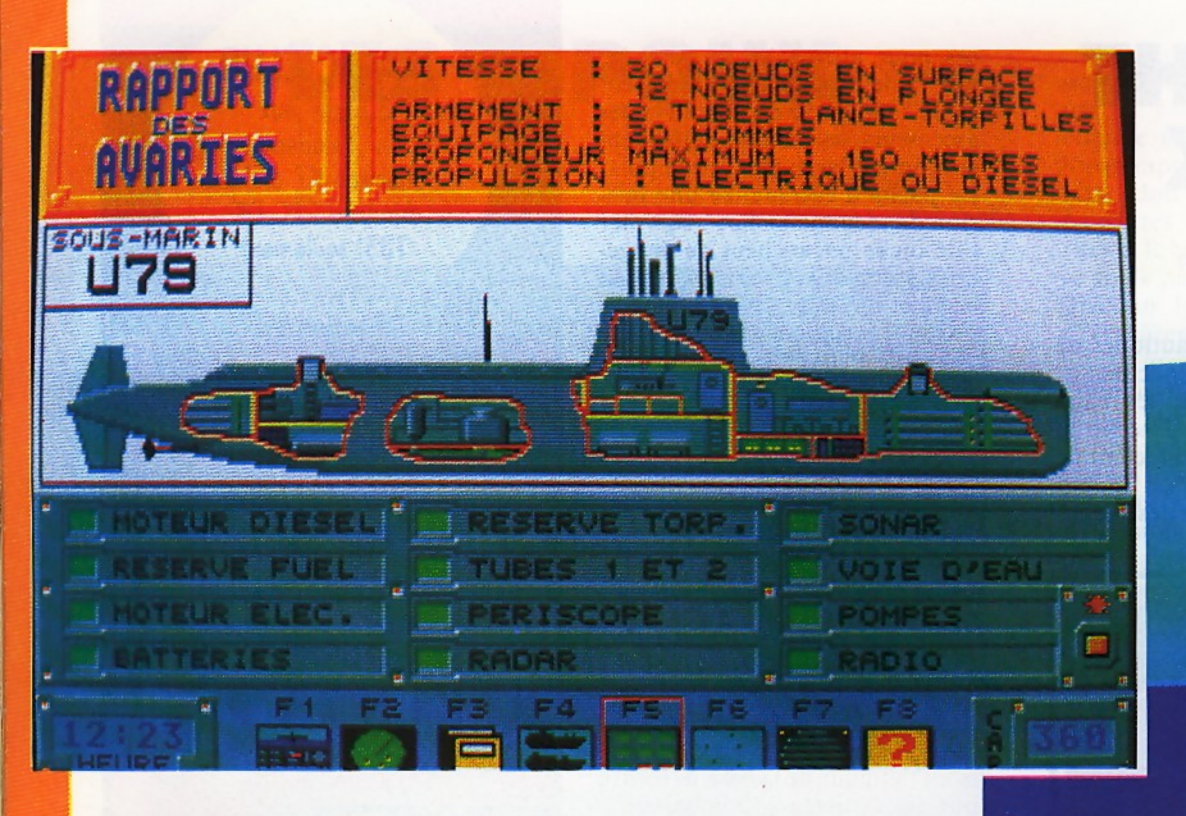
Casqué et sanglé sur son siège éjectable Pellan* (avec 2 L dans son nom, pour mieux voler) attend le signe du chef de catapulte. Manette des gaz en main, l'avion trimmé pour monter seul. Il sait que l'accélération du catapultage lui fera perdre connaissance pendant 2 à 3 secondes. A 50 pieds au-dessus des flots, il met le cap sur l'île. Le temps est beau, la mer est calme et sa belle-mère se porte bien, merci ! Pendant le survol de l'île, il déclenchera les caméras dont les films, soigneusement étudiés à son retour, permettront l'attaque de la base terroriste par les chasseurs bombardiers. Pilote émérite, il a réussi sa mission et revient pour se poser. La force du vent a augmenté et le café-calva aidant, le port du porte-avion bouge de plus en plus. Les lumières d'appontage grossissent. Ouf, l'avion a accroché le brin d'arrêt : mission accomplie ! Cela vous plairait de tenter l'expérience ? Attention toutefois, n'allez pas imaginer que ce jeu est une simulation fidèle car vous seriez très déçu...

* Depuis, M. Pellan a quitté l'aéronavale et occupe le poste de commercial dans notre entreprise. C'est de lui que je tiens les détails de cette difficile mission...●

Testé sur MSX

Fiche technique

Des graphismes assez sommaires, une utilisation demandant un peu d'adresse (pas évident de décoller et apponter...) et deux doigts de bon sens et de stratégie indispensable sont les caractéristiques de Flight Deck. Il ne sera certainement pas un ''must'' dans la collection MSX...



BL.

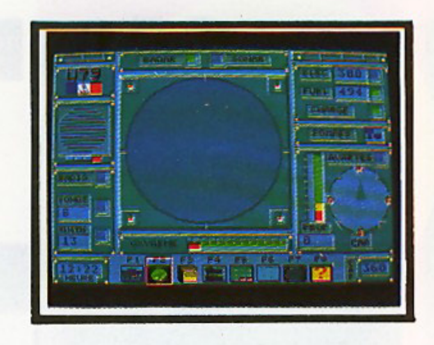


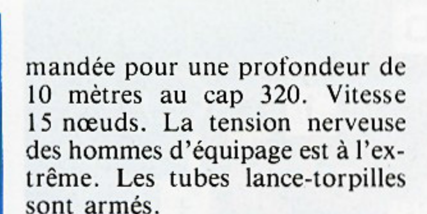
Nom de code : U79. Dans les eaux sombres du Pacifique, le sous-marin français glisse sans bruit. A son bord, une quarantaine d'hommes vaquent à leurs occupations habituelles : la guerre fait rage et la moindre inattention pourrait être fatale. En plongée à 25 mètres, on est loin de l'agitation qui règne en surface. Le radio a reçu le message en télégraphie vers 10 heures TU. Plus un instant à perdre : plusieurs bâtiments de surface battant pavillon japonais sont signalés dans les environs et en particulier, le porte-avions Hiryu, l'un des fleurons de la flotte de l'Empire du Soleil Levant. Le commandant Saoletti, à bord du vaisseau "CPC", a été attaqué et coulé par les Zéros japonais. Nul doute : la bataille sera dure.
Au poste de commandement, tous les voyants sont au vert sur le tableau d'alarme : la machine redoutable est en état de fonctionnement Cap au 270, les moteurs diésel propulsent le bâtiment à la vitesse de 10 nœuds. Des échos apparaissent à 25 milles, sur l'écran du radar : ordre est donné de plonger. L'immersion est com-



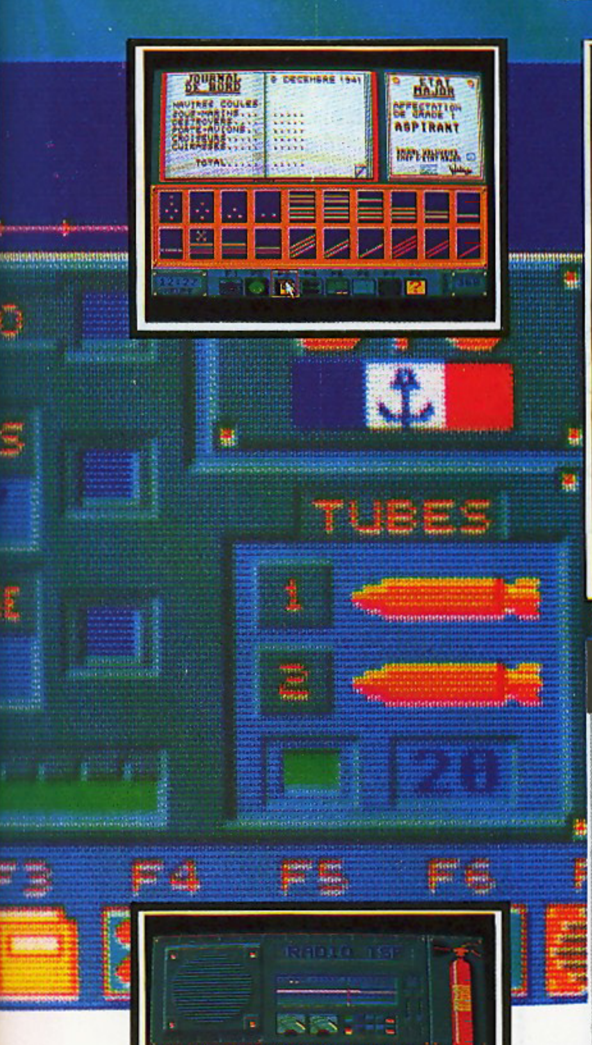
UE WAR

Simulation





mandée pour une profondeur de 10 mètres au cap 320. Vitesse 15 nœuds. La tension nerveuse des hommes d'équipage est à l'extrême. Les tubes lance-torpilles sont armés.
Sur le périscope, une silhouette apparaît mais ce n'est pas le Hiryu, l'officier de quart est formel : il a identifié le croiseur Chokai. Les tubes 1 et 2 crachent leurs torpilles. Un formidable coup au but... A bord s'élève un immense cri de joie bien vite tempéré par le sentiment que ça ne sera pas toujours aussi facile ! ●





Fiche technique

Blue War était déjà une réussite sur Amstrad. Sur Atari ST, il nous a époustouflé. Les auteurs ont su maîtriser les possibilités graphiques et sonores de la machine. Les différents postes de combat, les navires de la flotte ennemie sont représentés à l'écran avec un souci du détail exemplaire. En rapprochement sur un navire, c'est plus que la silhouette que vous voyez grandir, mais aussi les détails de ce dernier.
A posséder impérativement si la guerre sous-marine vous passionne. Il est à noter que cette adaptation ST sort aux USA et en Europe en même temps. Un livre de 64 pages sur la guerre du Pacifique est livré avec le logiciel.

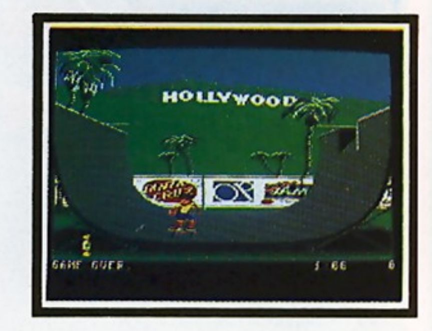


CALIFORNIA GAMES

Simulation



Ah ! Malibu beach ! La Californie, le sable chaud, le soleil brulant, la peau hâlée, les cheeux mouillés, les lèvres salées : les vacances de rêve !
La musique funky au plein du walkman, vous allez participer aujourd'hui à six épreuves sportives. Vos adversaires : Xavier, Nathalie, Eric et la bande du Coconut.
Une bonne partie de "rigolade" en perspective. Votre sponsor vous attend, à vous de faire briller son nom sur la plus haute marche du podium... Attention... paré pour la première épreuve ?
C'est parti, vous voilà sur votre skateboard, à l'intérieur d'un demi-cylindre, vous vous élancez, remontez, amorcez un super demi-tour, vous alliez descendre mais... patatra... Les genoux ont touché le sol alors que votre skate gît lamentablement à l'autre bout du cylindre.
Après avoir pansé vos hématomes, vous assistez déçu à la remise des trophés de l'épreuve. Vous buvez un coktail de fruits exotiques, vous mettez vos chaussures à crampons, vous voilà en forme car vous ne redoutez personne pour cette seconde épreuve. C'est tout simple (enfin pour vous) il suffit de jongler à l'aide de vos pieds avec une petite balle qui ne rebondit pas. Cette fois, vous avez la joie de gravir la plus haute marche du podium, la gloire se lit dans vos yeux. Mais, n'oubliez pas qu'il vous reste quatre épreuves dans lesquelles vos potes du Coconut ne sont pas mauvais. Tenez, par exemple, je parierai que Xavier gagnera l'épreuve de surf. Quant à celle de patins à roulettes, chacun sait que Nathalie est une véritable "pro".
Ah ! Justement, voilà que le départ est donné pour l'épreuve de surf.
Revêtus pour l'occasion de bermudas multicolores, vous allez tous les neuf vous élancer sur les superbes rouleaux du Pacifique. Vos corps brillent sous leur onguent parfumé à la noix de coco. Attention tout de même aux requins et dauphins qui croisent dans le secteur. La mer est aussi belle qu'à Hawaii, vous avez une forme exceptionnelle et pour peu que l'envie vous vienne de monter une voile sur votre surf, vous concurrenceriez Robby Naish.
Maintenant, il ne reste plus qu'un triathlon... L'épreuve de patins à roulettes s'avère être la plus dangereuse des trois. En effet, vous allez devoir déambuler sur une digue jonchée de peaux de bananes, de ballons, de pierres. Vos genoux risquent une nouvelle fois de saigner.
Pas de podium pour cette épreuve, encore moins pour la suivante qui va être pour vous un cuisant échec (cuisant surtout pour vos coudes...). Il s'agit d'une course de vélo cross. Aye, aye, aye...
Heureusement qu'il reste le lancer du Frisbee. Là, au moins pas de risque de chute.



C'est grâce à cette épreuve que votre honneur sera sauf : deux fois sur la plus haute marche... ça s'arrose... Alors rendez-vous ce soir au coconut, vous savez la boîte de nuit sur la plage... Bye.

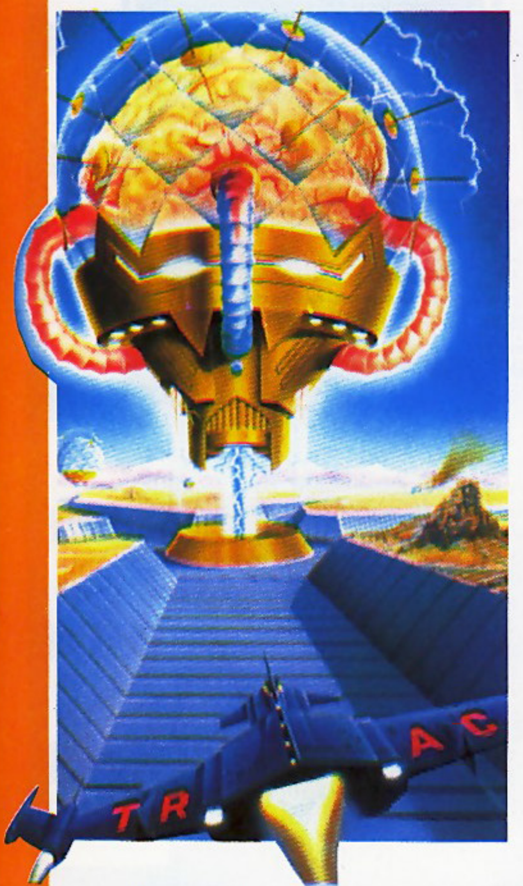


Fiche technique

Super cet "hexathlon" au graphisme très léché, à l'animation sympa et au tempo funky. Vous y jouerez seul ou avec huit de vos amis, de quoi occuper les longues soirées d'hiver. Il ne manque que les savoureux cocktails de fruits pour s'y croire tout à fait.

TRACKER

Simulation Stratégie



Hé, vise ! Un nouveau jeu télévisé ! Et en plus, tu y participes... Imagine un combat dans trois siècles, qui se déroulerait dans une sorte d'immense station composée d'un réseau d'hexagones enchevêtrés. Imagine aussi que tu puisses te déplacer dans les tubes composant chaque morceau d'hexagone.



Ton vaisseau ? Le Skimmer qui écume cet immense labyrinthe à la recherche des ennemis. Ta mission : détruire le centre nerveux de cette immense plate-forme composée de six secteurs, d'une centaine de nœuds chacun, qu'il te faudra parcourir tout en anéantissant les centres vitaux et les concentrateurs de communications.

Revenons sur le centre nerveux : ordinateur hyper-sophistiqué, il contrôle l'ensemble de l'installation en froid stratège et ne consent pas à se laisser détruire aussi facilement ! Pour contrer ta progression, il enverra ses vaisseaux de défense "Defender" ou autres "Scout". Les uns patrouillent dans les zones centrales de chaque secteur ; les autres se déplacent partout ailleurs.

Le Skimmer est équipé d'un armement sophistiqué, servi par un scanner multimode. Son pilotage pourra être confié, si tu le désires, à un pilote automatique. Acceptes-tu la mission ? ●

Testé sur ***ATARI ST***

Fiche technique

Des graphismes 3D en surfaces pleines colorées, une animation soignée où même les ombres n'ont pas été oubliées. Les commandes sont simples mais multiples, demandant un certain temps d'apprentissage et font appel au clavier et à la souris. Les effets sonores ne sont pas nombreux. Le joueur aura intérêt à lire la notice avant de s'aventurer aux commandes du Skimmer : par la suite, de belles heures de poursuites, recherches et combats l'attendent. Un jeu d'où la stratégie n'est pas exclue.

COBRA

Arcade



Que voulez-vous que je fasse pendant toute cette journée de mercredi ? Il fait froid et il pleut à torrent... Il ne me reste alors qu'une maigre solution de remplacement : regarder la télé car, ce jour-là au moins, il y a tous mes dessins animés préférés. C'est donc la tête pleine de héros et de belles captives malheureuses que je me retrouve le soir dans mon petit lit douillet...
C'est dans ce contexte que j'ai fait un rêve étrange : je me suis installé devant mon micro-ordinateur ; j'ai chargé un programme et brusquement, je me suis retrouvé dans la peau de Cobra, héros invincible revêtu d'une combinaison rouge et équipé d'un bras laser à induction.
Ma mission est très délicate et périlleuse : l'horrible Salamandar, mon ennemi juré, vient de sévir encore une fois en retenant prisonnière ma chère Dominique, au cœur de sa cité perdue. Mais, cette fois, étant bien décidé à ne plus voir ce genre de situation se reproduire, je n'hésiterai pas à détruire, écrabouiller, réduire à néant cet horrible personnage qui a osé toucher à un des beaux cheveux blonds de Dominique... Je me sens bien sûr déterminé et invincible pour mener à bien cette aventure mais je ne refuse absolument pas l'aide et la protection que peut me procurer Armanoïd, mi-femme, mi-robot.
En effet, celle-ci me sert de coéquipière tout en étant armée, mais elle peut également me servir de bouclier si je la mets devant moi tout en la désactivant, ce qui se révèle comme étant une aide très précieuse. Pour poursuivre nos recherches, nous sommes obligés d'évoluer dans un labyrinthe en trois dimensions où évoluent énormément d'ennemis... D'ailleurs, je fais de temps en temps un peu de ménage en lâchant une petite grenade lorsque je trouve que la concentration de personnages est trop grande... Sans compter l'autre danger essentiel que constitue la perte d'énergie ! Il y a malgré tout un petit truc pour en récupérer : il suffit de bien observer sur le chemin des statues qui montent et qui descendent, car certaines d'entre elles redonnent de l'énergie ; quant aux autres, il est fortement conseillé de les éviter. Heureusement pour moi, ma bonne étoile ne m'abandonne jamais et il me suffit de la suivre pour espérer atteindre Salamandar...●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***



Fiche technique

Cette adaptation du célèbre dessin animé du même nom met en scène des personnages bien dessinés évoluant dans un contexte en 3D relativement nu... avant que des ennemis de toute sorte ne se présentent ! L'animation est réussie et le scrolling multi-directionel presque sans saccades...
Quant au son, si vous êtes allergique au bruit répété de tirs, n'hésitez pas à le couper.







LOGICIELS
PRESENTE

ATARI ST
PC 1512
et Compatibles
AMSTRAD CPC
AMIGA

CRASH GARRETT

UNE SUPERPRODUCTION DE PATRICK DUBLANCHET ET ARBEIT VON SPACEKRAFT

Nous sommes en 1938, et la répugnante puissance nazie jette son ombre maléfique au cœur de la ville des Stars. Seul Crash Garret pourra révéler au grand jour l'immonde vérité du complot mijoté par le malfaisant baron Engels von Krül. Berlin, Hollywood et le Moyen-Orient forment le triangle diabolique de ce géomètre de la mort ! Tapi dans son sinistre repaire, l'aristocrate corrompu aux horreurs hitlériennes tisse sa toile de cauchemar absolu.





RHO

ERE INFORMATIQUE

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

TERRORPODS

Arcade



C'en est bientôt fini de la terre, toutes les réserves minières sont épuisées, le sol est désormais dépourvu de toutes ces richesses minérales qui avaient fait de notre planète le seul territoire du système solaire sur lequel la vie était possible.
Depuis une décennie, nous avons assisté, impuissants à l'extinction de peuplades entières. Voilà quelques années, nous vivions pour nos loisirs, notre petit bonheur quotidien, nous nous allarmions à chaque nouvelle baisse du pouvoir d'achat, bref, la vie était normale, presque simple...
Aujourd'hui, nous nous battons pour survivre, nous avons fait un énorme bond en arrière et redevenons semblables aux premiers hommes. En effet, la vie en société n'est plus possible, chacun doit se défendre lui-même, jusqu'à ses dernières forces, jusqu'à son dernier souffle. Toutefois, quelques plates-formes de forage subsistent au beau milieu des glaces arctiques. On peut encore en extraire quelques substances minérales mais le forage est difficile, les conditions de vie exécrables et le résultat bien maigre. De toutes façons, nous savons que nul ne pourra résister très longtemps. A cette tragédie s'ajoute un terrible fléau : l'arrivée des Terrorpods. D'où viennent-ils ? Nul ne le sait. Comment sont-ils ? Nous l'ignorons car les gens qui les ont vus en sont tous morts.

Nous n'avons pu recueillir aucun témoignage complet, juste quelques bribes de messages. Tous semblaient paralysés par la vue de ces êtres sortis tout droit de quelque enfer lointain.
Mon tour est arrivé... Je viens d'abandonner mon vaisseau sur un coin de banquise. Je sais que la mort est proche et déjà j'entends gronder le ciel. Je sens des présences étranges tout autour de moi. Il me faut rejoindre au plus vite la mine d'aluminium et tenter, à l'aide de mon véhicule de défense et stratégie de protéger les



dernières installations encore productives.

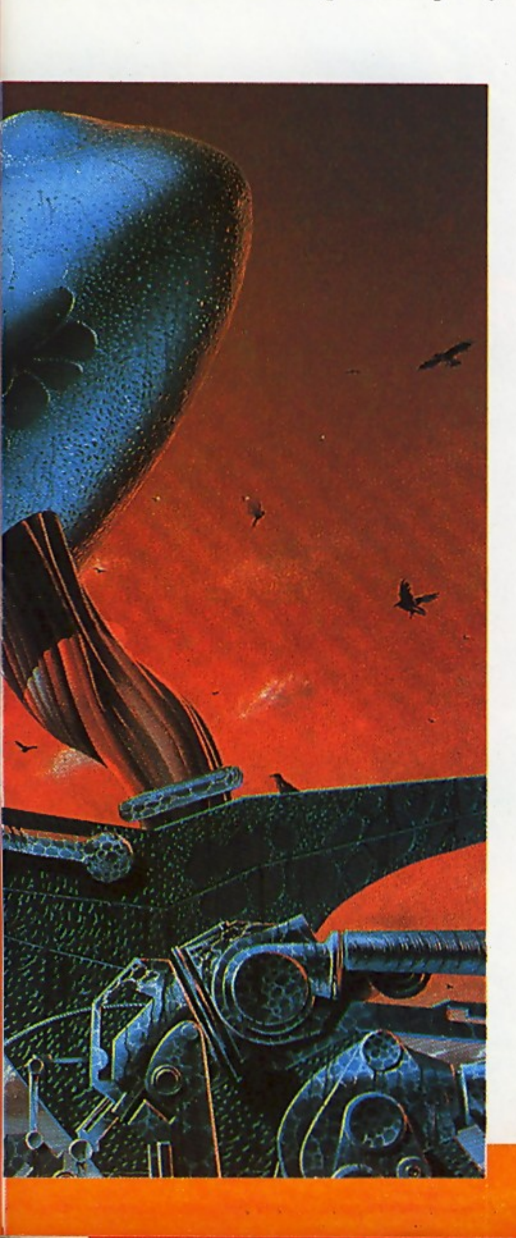
Soudain le ciel se déchire en un éclair de feu et je vois apparaître



des missiles ennemis. Je n'ai guère le temps de réagir, déjà la première raffinerie de carburant a péri sous le feu de l'agresseur.
Je ne sais que faire, je sens la panique s'installer au plus profond de moi tandis qu'à quelques encâblures surgissent deux êtres étranges aux pattes crochues comme une pince de pelle mécanique, des pattes coiffées de quelque forme inhumaine, indescriptible. Je comprends que j'ai devant moi deux de ces envahisseurs dont la présence engendre notre mort.
Vite je tente d'envoyer un message radio : "Je...je les vois ... ils sont là... devant... devant moi... des podocéphales... des céphalopodes... je ne sais plus... c'est horrible... j'ai froid...". A l'autre bout, mes appels de détresse ont été enregistrés, ils savent maintenant que je ne suis plus...●

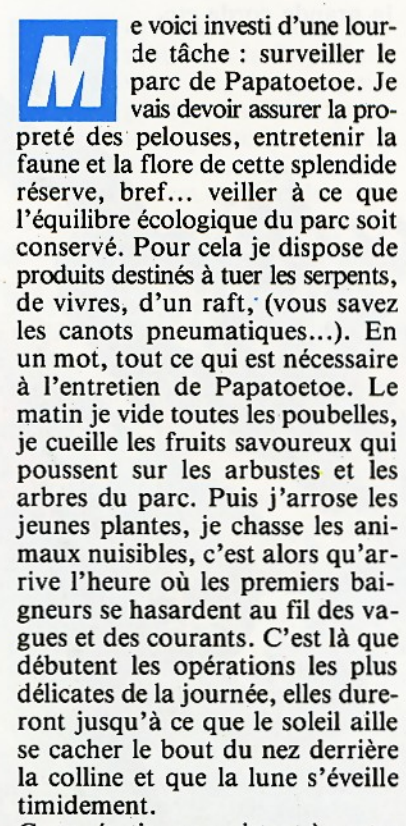
Testé sur ***ATARI ST***

La glace, la nuit, l'effroi, voilà en quelques mots le décor de ce logiciel absolument fantastique. Graphisme et couleurs de fin du monde, effets sonores hyper angoissants, animation surnaturelle, le tout livré dans une jacquette superbe et accompagné de notices et posters fabuleux. La beauté, le cauchemard...



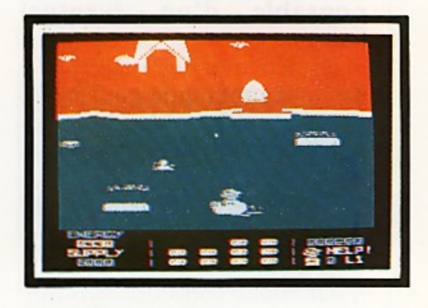
PARK PATROL

Arcade



Me voici investi d'une lourde tâche : surveiller le parc de Papatoetoe. Je vais devoir assurer la propreté des pelouses, entretenir la faune et la flore de cette splendide réserve, bref... veiller à ce que l'équilibre écologique du parc soit conservé. Pour cela je dispose de produits destinés à tuer les serpents, de vivres, d'un raft, (vous savez les canots pneumatiques...). En un mot, tout ce qui est nécessaire à l'entretien de Papatoetoe. Le matin je vide toutes les poubelles, je cueille les fruits savoureux qui poussent sur les arbustes et les arbres du parc. Puis j'arrose les jeunes plantes, je chasse les animaux nuisibles, c'est alors qu'arrive l'heure où les premiers baigneurs se hasardent au fil des vagues et des courants. C'est là que débutent les opérations les plus délicates de la journée, elles dureront jusqu'à ce que le soleil aille se cacher le bout du nez derrière la colline et que la lune s'éveille timidement.
Ces opérations consistent à porter secours aux nageurs en détresse. En effet, que d'imprudents parmi ces gens se sentant capables de traverser un lac à la nage... Arrivés au beau milieu du plan d'eau, la panique les surprend et ils se mettent alors à gesticuler, à pousser des cris alarmés et à perdre toute leur énergie.
Je dois alors sauter sur mon raft et pagayer le plus rapidement possible afin de leur venir en aide. Lorsque le soir arrive, je m'endors en pensant que demain sera une journée agitée, épuisante.●

Testé sur ***SPECTRUM***



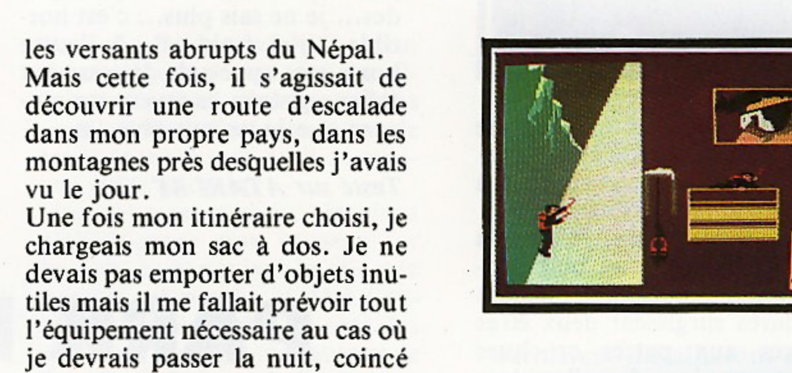
Voguer sur les flots d'un lac, aider les nageurs en détresse, vider les poubelles, telles sont les tâches que vous assurerez en chargeant ce logiciel. Très peu de couleurs, une animation moyenne, aucun suspense, voilà tout ce que vous y rencontrerez en jouant à ce jeu dont l'originalité du thème apporte tout de même un petit quelque chose de plaisant.

BIVOUAC

Simulation

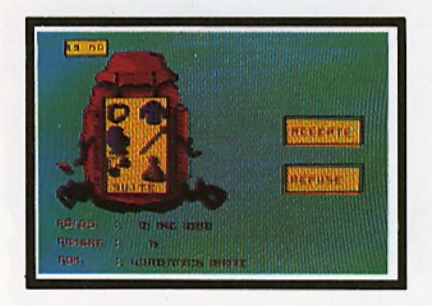


Eric, il est 4 heures, réveille toi ! J'entends encore la voix de maman ce matin-là.
J'étais décidé à attaquer la montagne par la face nord. Déjà Maurice, Jean et deux alpinistes suisses avaient tenté cette ascension voilà huit ans, hélas ils avaient dû redescendre à mi-parcours car une crevasse les avait empêchés de progresser.
J'avais choisi de tenter cette aventure seul car je ne voulais pas être responsable d'un éventuel accident.
Avec derrière moi une vieille expérience de la montagne pour avoir participé à des raids dans les Andes et à une folle aventure sur les versants abrupts du Népal.
Mais cette fois, il s'agissait de découvrir une route d'escalade dans mon propre pays, dans les montagnes près desquelles j'avais vu le jour.
Une fois mon itinéraire choisi, je chargeais mon sac à dos. Je ne devais pas emporter d'objets inutiles mais il me fallait prévoir tout l'équipement nécessaire au cas où je devrais passer la nuit, coincé dans quelque crevasse. Je ne devais oublier aucun des objets indispensables à tout alpiniste : le piolet, les mousquetons, la sangle, la grande corde etc.



Fiche technique

Très chouette cette simulation d'alpinisme. Elle vous offre le choix entre différentes courses et différentes difficultés. Vous pouvez décider du contenu de votre sac à dos, de l'heure et de la saison de votre départ. Le graphisme et l'animation sont réussis. Des icônes vous font visualiser l'état de votre grimpeur (fatigue, froid, faim...). Le paysage se reflète dans ses lunettes ce qui permet de connaître le relief de la région. Il fallait vraiment l'aide du spécialiste pour réussir un tel programme.



Il faisait très sombre en ce matin d'été, chaussé de mes grosses chaussures d'escalade, j'arpentais les premiers mètres de mon expédition. Dans ma tête les idées se bousculaient : allais-je être assez solide pour atteindre le sommet ? Quand allais-je redescendre dans la vallée ?
Avant mon départ, j'avais déposé au bureau de sauvetage en montagne, une carte très détaillée de mon itinéraire. Ainsi, ils pourraient facilement me retrouver en cas d'accident. (A moins que je ne sois victime d'une avalanche). Le jour commençait à poindre lorsque survint la première difficulté. Une crevasse me barrait le passage. Il me fallait la traverser coûte que coûte... J'avais déjà très froid aux mains et je ne pouvais pas enfiler mes moufles cachées quelque part au fond de mon sac. Tant pis, il me fallait continuer. La paroi était lisse et je ne pouvais m'empêcher de glisser. Après de gros efforts, je parvins à regagner le sol dur. La journée continua son cours, semée d'embûches et de joies lorsque je parvenais à franchir les étapes difficiles. La nuit me sembla être la plus longue de ma vie mais lorsqu'au petit matin je vis flotter mon drapeau au sommet de la montagne, la fatigue, la peur,la souffrance s'évadèrent pour ne plus me laisser que la sensation la plus belle qui soit : le bonheur.
Aujourd'hui, cette voie porte mon nom : la voie Escoffier.●

Testé sur TO9

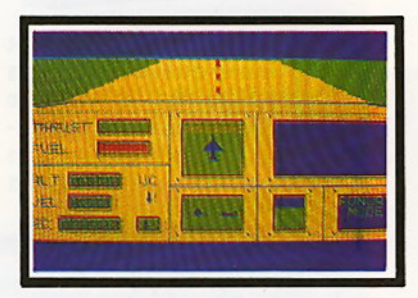


ACE



Sorti major de votre promotion à la Top Gun, vous êtes désigné pour piloter l'AWAT (non, pas la ouate, plouc !). AWAT signifie All Weather All Terrain. Cet appareil est équipé des derniers raffinements en matière d'armement : pistolet à eau, canon à frites, brouilleurs lance-mayonnaise, j'en passe et des meilleurs !
Votre mission ? Combattre les troupes ennemies dans le ciel, sur la terre et les flots. Des jets, des tanks et des bateaux seront vos objectifs. Vous êtes seul contre tous. Ben quoi, vous ne rêviez pas dêtre superman ? Si vous avez l'audace d'accepter la mission qui vous est confiée, cette disquette s'auto-détruira dans les 5 secondes.
Ouais... eh bien, moi je vous dis qu'elle pourrait bien se détruire dans les 5 secondes, la disquette en question que je n'en pleurerais pas. Rien de génial dans cette simulation de combat aérien : le graphisme d'une planche de bord dépouillée, des extérieures monotones, un avion qui réagit quand il a le temps... Sur C64, les graphismes sont, heureusement, plus réussis. Sur PC, hélas, l'aspect de fenêtres de mon Framework Premier m'excite davantage.
A la frontière entre le jeu et la simulation, ACE ne sera jamais un as du logiciel ludique. Je me souviens que, à sa sortie, on pouvait avoir une montre en même temps que les programmes : je prends la montre et je pose le programme. Allez, ciao, je passe à un autre essai. Heureusement que Cascade Games n'a pas fait que cela !●

Testé sur PC



Fiche technique

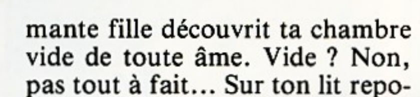
Graphismes dépouillés et temps de réponse décevants sont les caractéristiques principales de ACE sur PC. Côté sonore, le bruitage des canons est assez "futuriste". Il vous faudra certes apprendre à piloter l'avion mais, si vous avez du temps à perdre, essayez sur un autre simulateur ! Par contre, si vous aimez le tir à gogo sur tous genres de cibles...

SINBAD and the Throne of the Falcon

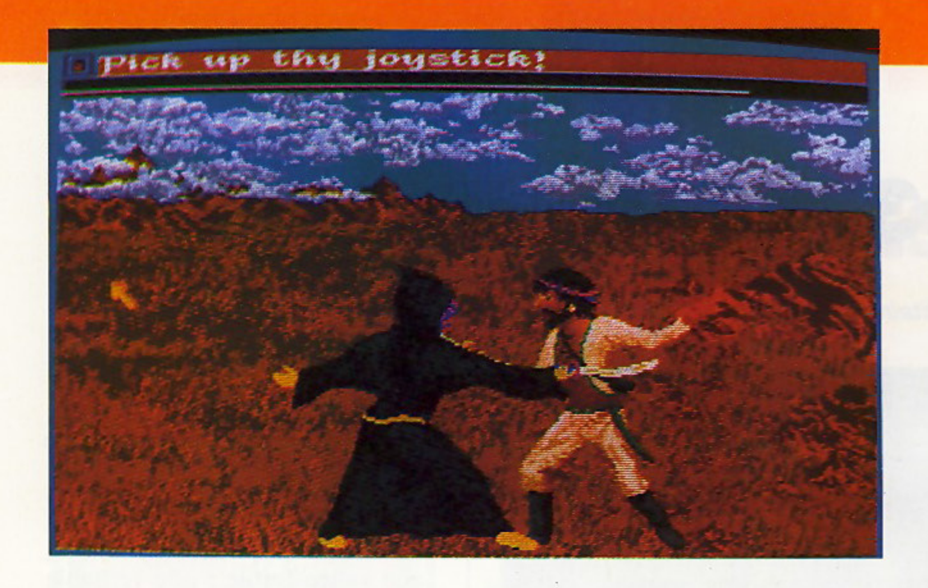
Aventure

Dix-sept lunes ! Dix-sept lunes que le Sabaralus vogue sur les flots de toutes les mers ! Dix-sept lunes que ses voiles blanches flottent au gré de tous les vents en direction de quelques cités occupées par les ennemis du calife des mille et une nuits. Pauvre calife !... La malédiction vient d'envahir ta vie depuis ce matin où la princesse Sylphani, ta char-




mante fille découvrit ta chambre vide de toute âme. Vide ? Non, pas tout à fait... Sur ton lit repo-







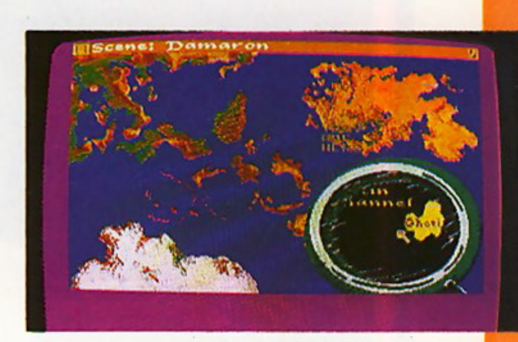
sait un faucon. Tu n'appartenais plus à la race humaine car tu avais été victime d'un sortilège : tu étais devenu un malheureux rapace.
Voilà pourquoi, Sylphani et son frère le prince Harun firent appel à un célèbre marin du nom de Sinbad. Sa mission consistait à protéger un royaume pour lequel le grand gouverneur n'était autre qu'un faucon.

Mighty Sinbad voyagea alors pendant des lunes au gouvernail du plus somptueux des bateaux de la flotte du grand calife.
Il tenta par tous les moyens de rétablir la paix dans ton royaume ainsi que de protéger ta fille avec qui il avait été élevé, il y a longtemps.

Maintes fois, il dû se battre en duel contre le Prince Noir armé de sa terrible épée, l'un des prétendants au trône du grand calife.
Dans sa pérégrination, il croisa le Génie capable d'exaucer trois de ses vœux, puis le Shaman dont le rôle était de chasser la malédiction. Dans une lointaine contrée il affronta un redoutable cyclope. Au hasard des baies et des escales, il se laissa charmer par la pulpeuse Libitina qui lui redonna les quelques forces qui lui étaient indispensables pour continuer sa périlleuse mission.

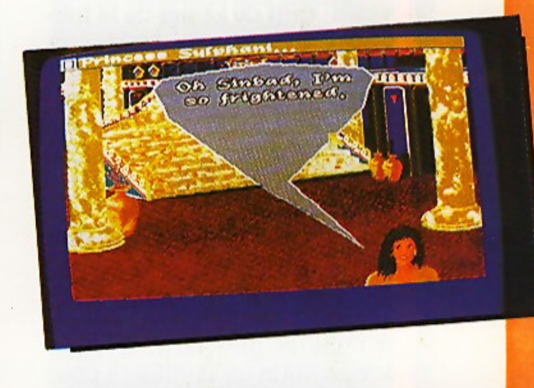
Sa première rencontre avec l'horrible Ptéranoxos failli lui être fatale mais heureusement, il réussit à le tuer grâce à une puissante arbalète qu'il possédait sur le Sabaralus.
Malgré les conseils que lui prodiguèrent les bohémiennes de passage dans une cité ou un port, Sinbad fut victime de son ennemi farouche, le Prince Noir. Mon pauvre calife, te voilà bien triste maintenant, avec tes ailes et ton bec de faucon. Ton royaume s'évapore petit à petit et depuis dix-sept lunes tu n'as pas pu sourire à ta douce Sylphani. Adieu grand calife, envole-toi vers les cieux qui t'attendent.●

Testé sur ***AMIGA***



Fiche technique

Rêvez pendant mille et une nuits grâce à cette superbe production : Sinbad and the throne of the falcon. Encore une fois l'Amiga est révélé dans toute sa splendeur.Ce logiciel est particulièrement bien réalisé. Il reprend des techniques cinématographiques telles que le fondu enchainé, le zoom avant avec gros plan sur un élément d'un visage, (la bouche de Libitina en est l'exemple le plus réussi). En outre, il existe une partie Wargame, une partie lecture de carte avec gros plans vus à la loupe, des menus faciles à consulter. A aucun moment le joueur ne s'ennuie car sont alternées les scènes de lutte, les scènes de dialogue, de stratégie, de voyage.
De la musique digitalisée aux graphismes aussi réels que s'il s'agissait de photographies, une animation fantastique, voilà les ingrédients d'un des plus beaux contes persans. Pour épicer le tout, la présence de Libitina amène un tantinet de volupté : attention mesdames...

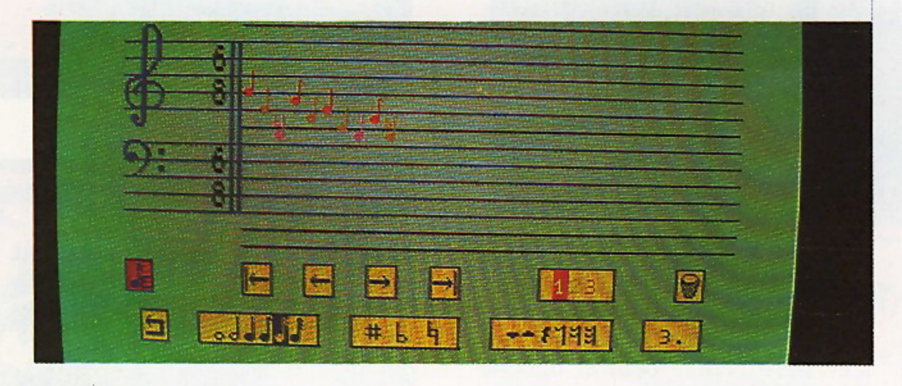






MUSIC 3 VOIX

Utilitaire



Ah ! Brahms, Saint Saëns Verdi, Chopin, Bach, tant de noms illustres, tant de génies de la musique ! A tous ceux-ci va bientôt pouvoir s'ajouter celui de mon rédacteur en chef, un virtuose aux talents cachés... En effet, à peine a-t-il chargé la disquette Music 3V que déjà je le vois s'affairer autour des dièses et des bémols. Son choix réalisé, il compose maintenant la mélodie de la première voix : doubles croches, soupirs, il ne laisse rien au hasard ! Quelques minutes plus tard, il sélectionne les notes qu'il utilisera pour la seconde voix. A ce stade des opérations, je suis déjà incapable de suivre la démarche. Je préfère quitter la pièce afin de laisser le talentueux compositeur seul face à son œuvre.
Bientôt voilà la rédaction au grand complet installée confortablement autour du micro. La minute est solennelle... Nous allons avoir l'immense privilège d'assister à la première de notre illustre musicien... Pas besoin de battre la mesure, le programme garde le tempo qui lui a été attribué. Attention... Du bout de son stylo optique (il est loin le temps où les chefs se servaient d'une vulgaire baguette...), il pointe une icône et le miracle survient. Les trois voix jouent simultanément leur partition. C'est fantastique... un peu musique d'avant-garde mais fantastique quand même... (Il faut bien être indulgent avec le brillant compositeur).
Quelques minutes plus tard, alors que la symphonie est achevée, il nous explique le fonctionnement de cet engin hors du commun.
Le mode d'emploi est succinct et il a dû deviner lui-même la méthode à suivre. Il nous raconte que les premiers pas ont été lents, qu'il a dû tâtonner un bon quart d'heure durant avant de faire apparaître sur son écran, la portée qu'il venait de créer.
Avec Music 3 Voix, voici peut-être venu le temps des nouveaux compositeurs...●

Testé sur TO9

Fiche Technique

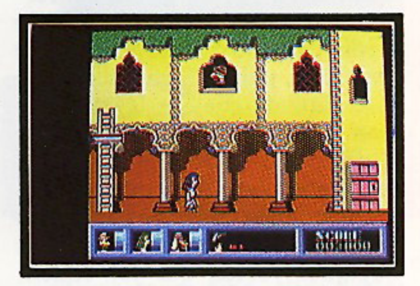
Music 3 voix est un utilitaire très intéressant pour un musicien amateur, désireux de composer une mélodie avec une, deux ou trois voix. Il devra toutefois posséder quelques notions de solfège sans quoi le résultat ne sera pas des plus brillants... Côté graphisme, rien de bien compliqué, dommage tout de même que l'on ne puisse pas visualiser plusieurs portées. Quelques conseils : lors du chargement maintenez une pression sur la barre d'espace afin d'obtenir le menu principal, prévoyez une quinzaine de minutes pour maîtriser l'utilisation du logiciel. Music 3 voix a su tirer partie des qualités sonores du TO9. Alors, à vos partitions...

MYSTERY OF THE NILE

Arcade/Aventure

Luxor, le sable chaud de l'Egypte, les pyramides, les trésors cachés quelque part au fond des catacombes, un fleuve mystérieux, une vallée fertile : une véritable toile de fond pour une légende merveilleuse... Mais c'est aussi le décor de cette aventure périlleuse à laquelle participent trois braves héros (de toutes façons les héros sont toujours braves). Ils sont à la recherche des fameux bijoux de Luxor, hélas déjà très convoités par d'autres groupes égyptiens. Pour parvenir à leur dessein, il va leur falloir déjouer les pièges de nombreux ennemis.
Tenez par exemple, la pauvre jeune femme devra enjamber des balcons, sauter de fenêtre en fenêtre (vous savez, comme Belmondo), récupérer des armes dont elle se servira pour se défendre face aux redoutables gardiens armés de la cité de Luxor.
Tout un programme pour ces trois individus que je vous laisse découvrir sans plus attendre.●

Testé sur COMMODORE 64



Fiche technique

Une jolie page de présentation, une musique agréable, un graphisme pas très original mais bien fait, une animation correcte, voilà le côté esthétique du jeu. Côté pratique : le passage d'un tableau à un autre ne se fait pas sans encombre .

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Réflexion







Les spots éblouissent mes yeux. La caméra, cyclope d'acier, de plastique et de verre me regarde de son air froid. Avec la lumière des projecteurs, je devine à peine le public, plongé dans l'obscurité de la salle. Mon adversaire semble à l'aise : c'est un ordinateur ! Comment pourrait-il, en cet instant, exprimer son sentiment ?

Des génies l'ont programmé, lui faisant ingurgiter de savants algorithmes, le rendant ainsi capable de trouver rapidement le bon compte et, puisant dans son dictionnaire de quelques 80 000 mots, d'en extirper un de 9 lettres, alors que je ne dépasse pas 8... Mais j'ai accepté la compétition, m'entraînant sans cesse depuis des mois sur mon fidèle ordinateur, gravissant les différents niveaux de difficulté allant du joueur débutant au véritable expert.

Dans trente secondes, la partie va commencer. Que le meilleur gagne dit-on ; pourvu que ce soit moi ! Le célèbre jeu télévisé d'Armand Jammot a été adapté, avec succès, sur l'ordinateur. Il propose plusieurs jeux différents : chiffres ou lettres seuls ; chiffres et lettres ensemble. Les 3 niveaux de difficulté sont "débutant", "confirmé" et "expert". Il y a fort à parier qu'au niveau "expert" peu en sortiront vainqueurs... On peut jouer contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain. Dans ce dernier cas, l'ordinateur servira d'arbitre. Il existe également un mode "problème" pour parfaire les entraînements. Sa véritable richesse est constituée par le dictionnaire de 80 000 mots : de quoi travailler son vocabulaire ! ●

Testé sur PC

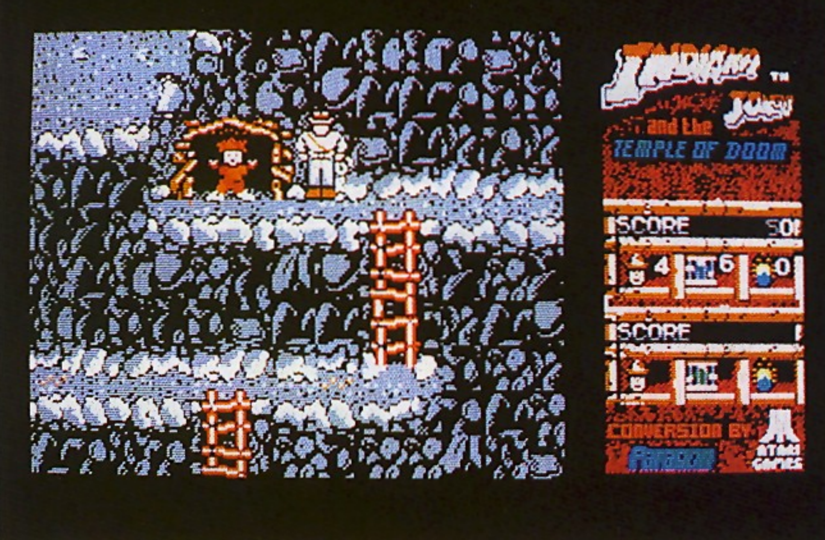
Fiche technique

On pourrait penser qu'un tel jeu négligerait le graphisme ; ce n'est pas le cas : les tableaux de chiffres et les consoles d'affichage des lettres ont été particulièrement travaillés. Les mouvements des tambours composant le nombre à trouver, le déplacement des lettres hors de la formation des mots, tous ces détails ont été soignés par les concepteurs du jeu.
A posséder impérativement si vous faites partie des assidus de la petite lucarne à 19 heures...





Arcade



Quelque part entre le fleuve sacré et le golfe du Bengale, existait depuis des millénaires, un village isolé appelé Mapapore. La vie s'y déroulait doucement. Les personnes les plus âgées faisaient partager leur grande sagesse aux plus petits du village. Chacun reconnaissait le chant des vents et savait si les dieux étaient heureux. Le bonheur était ce qui caractérisait Mapapore car ce village était protégé par la puissante Sankara Stone une pierre aux pouvoirs magiques. Hélas, des esprits malfaisants volèrent la pierre et la paix disparut à Mapapore.

Indy, notre héros, découvrit que les enfants du village, enlevés en même temps que la pierre, étaient retenus, séquestrés dans le palais du Maharajah. Les disciples de Kali, déesse de la mort, obligeaient les enfants à travailler dans les mines de pierres précieuses afin d'en extraire les plus beaux éclats et d'y retrouver les autres Sankara Stones.

Indy, armé de son fouet et d'un immense courage, décida de mettre fin à cette tragédie et pénétra dans l'enceinte du Pankot Palace. Là, il dut faire face aux gardes du palais puis aux serpents maléfiques. Après avoir libéré les enfants, il lui fallut chasser les Thuggees (gardiens de Kali) qui tentaient de reprendre les enfants perdus dans le dédale des galeries souterraines. Il dut éviter le déraillement des wagonnets qui traversaient la mine. Lorsqu'enfin, il arriva au temple de Doom, il dut récupérer les trois Sankara Stones placées devant Kali, la déesse à quatre bras. Ce fut véritablement une terrible aventure dont Indy fut un héroïque personnage.

A vous de le retrouver et de l'aider à mener à bien son combat contre les forces du mal. Bonne chance !...●

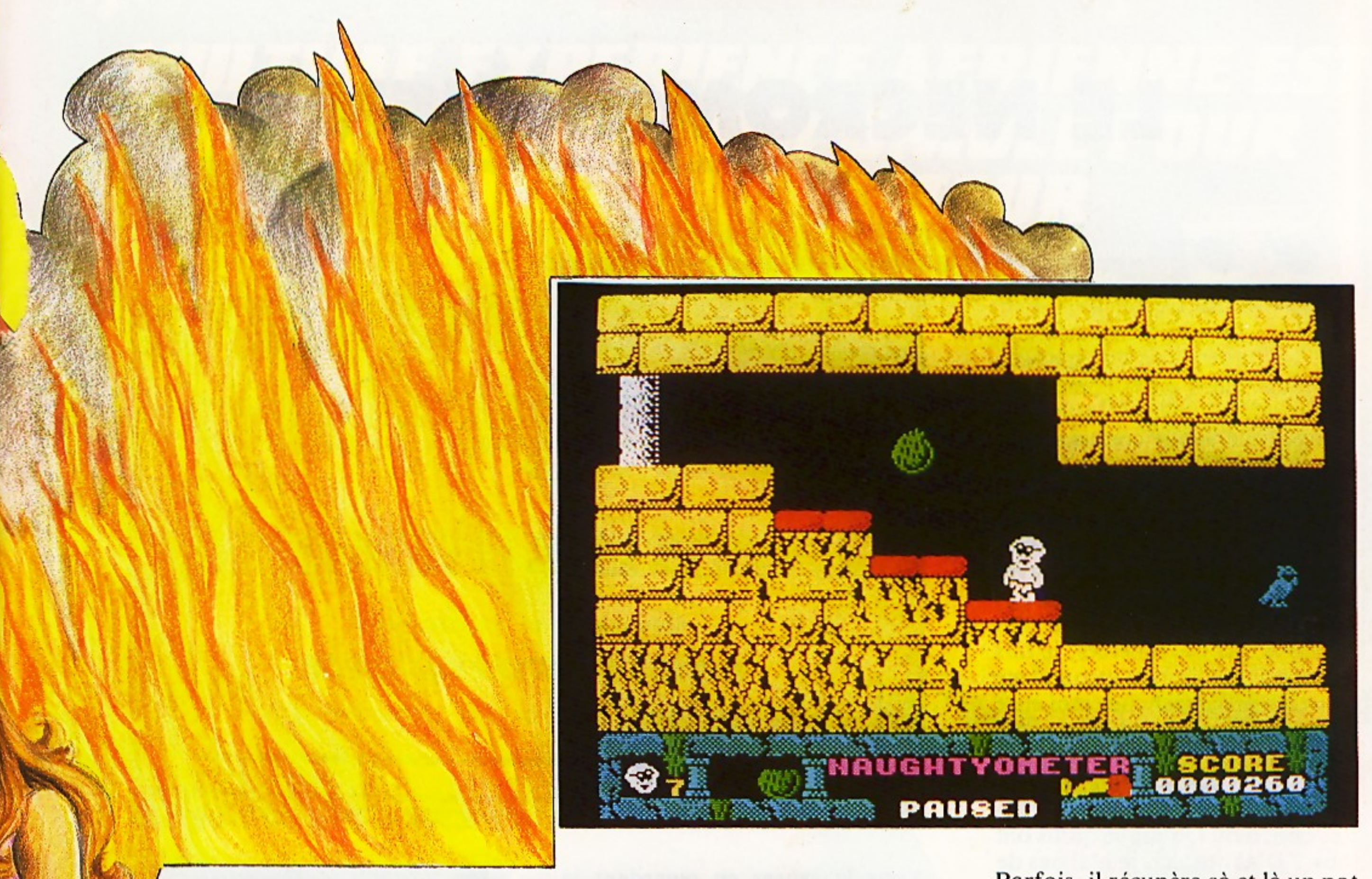
Testé sur ***ATARI***

FICHE TECHNIQUE

Une chouette aventure au fond des mines de pierres précieuses. Le héros est très rapide, ses déplacements bien réalisés et cadencés par la bande originale du film. Vous n'aurez pas, comme Ariane, de fil pour retrouver votre chemin, aussi vous devrez faire appel à votre mémoire visuelle.

Attention, une galerie ressemble souvent à une autre galerie...





JACK THE NIPPER II IN COCONUT COPERS

Arcade

Ouin... Ouin... ! Ça c'est le cri d'un bébé perdu dans le jungle.

'A l'attaque !', ça c'est le cri d'un autre bébé, lui aussi égaré quelque part sous les tropiques. La différence ? Notre premier bébé est un quidam alors que le second n'est autre que Jack, le petit mioche qui a sauté d'avion avec sa couche en guise de parachute. Vous ne me croyez pas ? Tenez,regardez plutôt votre écran. Incroyable n'est-ce pas ? Vous avez sous les yeux un horrible gamin capable de n'importe quelle bêtise, voire de n'importe quelle méchanceté. Armé de noix de coco, d'une sarbacane, il sème la panique parmi les paisibles animaux de la forêt. Les éléphants ont pour l'occasion chaussé de belles lunettes, les hippopotames ont recouvré une agilité qu'ils avaient perdue depuis des générations, les caïmans ne se lassent plus de traverser les eaux tumultueuses du fleuve, les papillons n'osent même plus butiner les fleurs aux couleurs alléchantes...

Vêtu de sa couche culotte attachée à l'aide d'une épingle à nourrice, le doigt dans la bouche, Jack invente des stratagèmes diaboliques afin d'éviter la fessée que son père, lancé à sa poursuite, lui promet. Difficile de rattraper le bougre de bambin qui saute de lianes en lianes (ce n'est pas Tarzan mais presque...), qui se promène sur un chariot à roulettes trouvé par hasard sur le chemin, qui se lance à corps perdu d'une falaise en essayant de retomber sur une caisse qui flotte sur le fleuve.

Parfois, il récupère çà et là un pot de miel, une caisse de graisse qui l'aideront dans son horrible escapade. Rien ne le fatigue, il saute, court, glisse, grimpe, suce son pouce, se cache, attaque les chasseurs indigènes, dégomme les papillons, les perruches. Quel affreux petit bonhomme ! Avec ses allures de bébé, il incarne la méchanceté poussée à son comble. Fuyez braves gazelles, douces antilopes, Jack est parmi vous et avec lui : le déluge...●

Testé sur SPECTRUM

Fiche technique

Beaucoup de mouvement et de couleurs au milieu de cette jungle pleine de gadgets qui feront le bonheur de notre horrible Jack, au graphisme très rigolot... Pas mal d'humour avec des animaux arrivés tout droit des dessins de B.D. La musique est très rapide et très drôle : un bon moment de détente où vous pourrez user de tout sauf du sérieux...

LE NECROMANCIEN

Jeu de rôle

Kothar, c'est moi. Profession ? Mercenaire ! Je vais où bon me semble si on me paie bien. Aujourd'hui, c'est Balthar le Rouge, une vieille connaissance, qui m'appelle au secours et j'y vole... Direction Stragla une sinistre ville à 3 jours d'ici. Le cocher de ma diligence ne doit pas aimer l'endroit car il me plante avec mon bagage et fuit au galop. Avant d'entrer dans une des auberges que j'ai repérées, je fais un tour de la ville. Un inconnu me conseille de rentrer chez moi et se barricade derrière sa porte. Ce bruit, derrière moi : on dirait des pas. Je me retourne et une silhouette noire m'ordonne de rentrer chez moi. Qu'est-ce qu'ils ont tous ? D'abord, ici, je n'ai pas de chez moi ! Qui es-tu toi ? Brrr ! Je commence à comprendre : sous cette cape noire, ce n'est pas un être humain qui se cache. Mon épée contre son sabre ; eh, eh ! J'ai bien fait de me classer aux derniers Jeux Olympiques : il git découpé en rondelles. Les morceaux se désintègrent et je récupère deux pièces d'or. Il est temps de gagner une auberge pour manger et dormir. Pas bavard le tôlier ! Je vais au lit accompagné de mon fidèle ami. (Ah non, si on écrit ça, Pasqua va nous interdire comme une revue Gay !). Mon ami, dois-je le préciser, est un poignard solide... Je dors du sommeil du juste en rêvant à des petits lutins qui dansent dans la nuit. 4 heures du mat : mais qui hurle ainsi ?

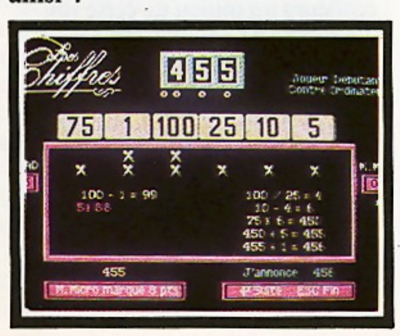


Vous le saurez en regardant le second épisode de notre grande série "Les logiciels dont vous êtes le héros". Non mais des fois, vous ne croyez tout de même pas que je vais tout vous raconter. Vous allez rencontrer vous-même le Nécromancien, ce sorcier qui règne sur la ville : bonne chance ! Bâti sur le même concept que les livres dont vous êtes le héros, ce logiciel entièrement interactif ne lasse pas par les situations inattendues qu'il propose. Sans graphisme ni musique, il reste malgré tout d'un indéniable intérêt par son genre nouveau évitant des situations blocantes.●

Testé sur PC

Fiche technique

Graphisme inexistant pour ce jeu de rôle entièrement en textes. L'écran partagé en 2 parties décrit, d'une part la situation et propose, de l'autre, la liste des actions possibles.
L'aventure occupe environ 350 K... On peut sauvegarder différentes situations pour repartir d'un endroit bien précis.
Pas de musique mais le silence renforce les situations sinistres.
Malgré un préjugé défavorable pour ce genre de logiciel, j'avoue m'être laissé emporter dans l'aventure. A ne pas manquer !





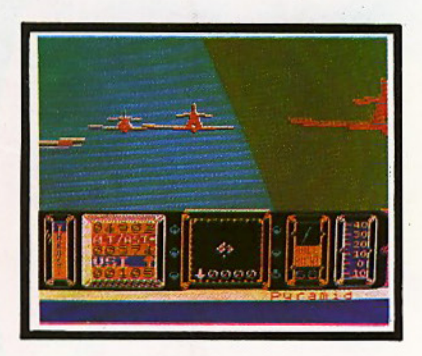


ATARI GAMES
L'ULTIME EXPERIENCE AERIENNE EST MAINTENANT DISPONIBLE POUR VOTRE ORDINATEUR
Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! En commençant par 'Skate City', essayez votre habileté parmi les innombrables parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre–un tour de 720 degrés tout en transperçant l'air!
720° ™
U.S. GOLD
ATARI® GAMES
CBM64/128
Disque
Cassette
SPECTRUM
Cassette
AMSTRAD
Disque
Cassette
Écrans tirés de version Arcade.
U.S. Gold Ltd, France S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mousquette – 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tel: 93 42 71 44/Tel. Bureau Paris: 1/43 35 06 75

RED ARROWS

Simulation

Dix heures ! Dans une heure j'ai rendez-vous à Biggin Hill pour mon premier vol avec une patrouille acrobatique. Je commence à me demander si j'ai bien fait d'accepter l'invitation de Tery, le leader et responsable des Red Arrows, la prestigieuse patrouille britannique.
Douze heures trente : l'espace aérien est libre. La tour nous autorise à rouler. Depuis une heure et demie j'ai fait connais-



sance avec les hommes et les machines. A tout hasard, on m'a expliqué le fonctionnement du siège éjectable : rassurant !
De mon pilote, je ne vois que le casque. Sa voix résonne dans mes écouteurs "Red One, ready to take off !" Et c'est parti ! Le décollage s'effectue en patrouille et nous montons vers l'azur. J'ai l'impression que l'on va toucher de l'aile les deux appareils qui nous encadrent. Je vole sur le "Red 8" et ne suis jamais en tête de formation. Collé au siège, la première boucle passée en formation "Diamant" j'entends un ordre bref "Eagle, top !" et tout bouge autour de moi. Mon pilote me confirme que nous venons de changer de formation. Deux boucles horizontales pendant lesquelles je pèse 6 fois mon poids et nous passons en "Concorde". Tout est parfaitement réglé, à la seconde près. J'entends les variations de régime du réacteur et je vois bouger les aéro-freins des ailiers.
Cela fait déjà trente minutes que nous volons lorsque mon pilote sort le train. A ma gauche, la piste sur laquelle se posent les uns derrière les autres les premiers avions de la patrouille. Un dernier virage nous met dans l'axe et c'est l'atterrissage doux comme un baiser chinois...
Cette expérience de vol en patrouille,vous pourrez aussi la vivre grâce à une simulation assez réussie (la seule à ce jour concernant le vol en patrouille) par Database Software, réalisée en collaboration avec l'équipe acrobatique de la RAF. Les possibilités graphiques ont été bien utilisées : seules les accélérations du Hawk ne vous colleront pas contre le dossier de votre fauteuil. C'est tant mieux pour les santés fragiles !●

Testé sur SPECTRUM

Fiche technique

La difficulté majeure, sur un simulateur de vol, réside dans la rapidité de l'animation. Ici on est limité par les qualités du Spectrum. La patrouille de Jets se meut à la vitesse d'avions de tourisme. Les repères sol inexistants donnent au décor un aspect dépouillé. Le tableau de bord manque également de réalisme.
L'intérêt de la phase d'apprentissage est évident ; par contre, un élève peu doué se lassera vite de cette simulation s'il n'arrive pas à se maintenir dans la patrouille... Son prix modeste efface toutefois les défauts ci-dessus.



BMX SIMULATOR

Simulation

Ah là là ! Quelle idée j'ai eu de m'inscrire à cette compétition de bicross. Moi qui ne me suis jamais assis sur une selle... Seulement, je voulais épater la petite amie de Xavier. Je voulais lui prouver que j'étais capable de faire aussi bien que lui.
Maintenant, je crois que j'aurais mieux fait de choisir le tir à l'arc ou la pêche à la ligne... Tu me demandes pourquoi ? Eh bien, je vais te raconter toutes les péripéties que j'ai rencontrées cet après-midi. S'il te plait, ne ris pas, ça



n'avait rien de drôle, crois moi... Tout d'abord, il a fallu prendre le départ au côté d'un "pro" du bicross. A peine le coup de feu avait-il claqué que le vélo de mon adversaire s'élançait droit devant lui à l'allure d'un cheval au galop. Pauvre de moi ! Au premier coup de pédales, me voici dos au départ. Mais pas de marche arrière sur un vélo ! Après de nombreux efforts, j'ai tout de même réussi à dépasser la ligne de départ. Ouf, l'honneur était sauf...
Quelques instants plus tard, alors que je m'apprêtais à amorcer le premier virage à gauche, mon adversaire m'a dépassé comme une fusée : il venait de boucler son premier tour...
Troublé par son passage, me voici sujet à un déséquilibre accentué par l'inclinaison de mon engin et... Patatra... Premier virage, premier bobo !
Péniblement, je me suis relevé, j'ai redressé le guidon, j'ai enfourché mon vélo et hop, me voilà reparti.
Après avoir négocié tant bien que mal mon second virage, je me suis retrouvé nez à nez avec mon farouche adversaire... La collision était inévitable... Lorsque nous nous sommes relevés, je me suis rendu compte que, à la suite de ma première chute, j'avais repris la piste en sens inverse...
Un peu plus tard, on nous a donné un nouveau départ pour un second parcours... Les spectateurs qui étaient dans les gradins m'ont dit qu'ils avaient cru assister à une démonstration de patinage artistique. En effet, après avoir arpenté la piste un coup à gauche, un coup à droite, je leur ai fait une démonstration de double axel terminée par une inévitable glissade qui m'a fait voir le bitume de très près... Xavier et sa petite amie ont beaucoup rit... Quant à moi, c'est recouvert d'hématomes que j'ai regagné les vestiaires du vélodrome. J'aurais mieux fait de passer mon après-midi aux commandes de mon joystick en jouant à... BMX Simulator par exemple ! Maintenant, je vais aller au lit car je souffre des quatre membres... Bien fait pour moi ! ●

Testé sur SPECTRUM

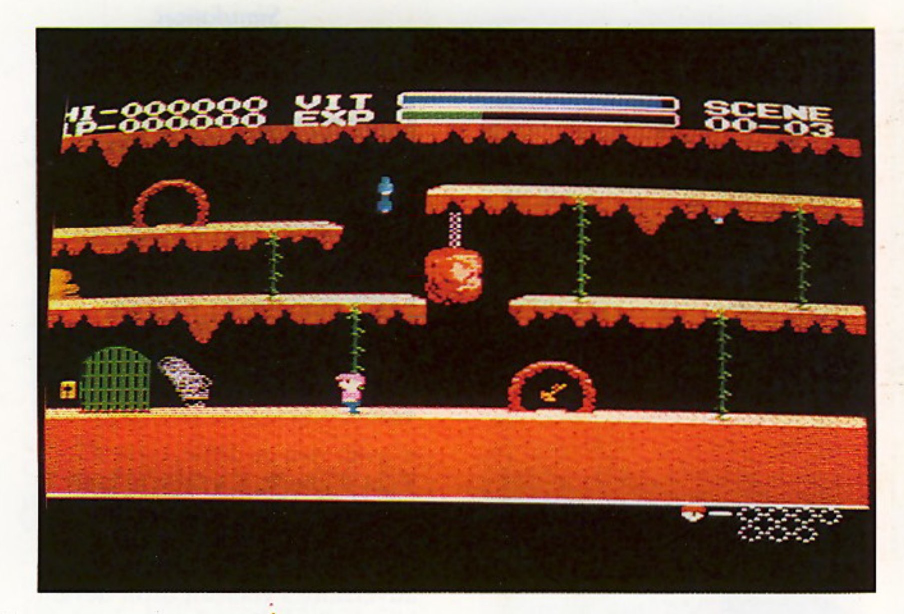
Fiche Technique

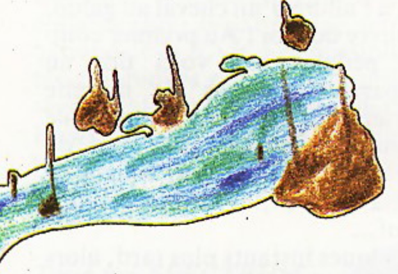
Graphisme on ne peut plus simple, décor monochrome, silence complet laissent le joueur se concentrer uniquement sur l'animation de son engin, une animation très vive, très rapide qui fait toute la difficulté du jeu.

THE GOONIES

Arcade/Aventure

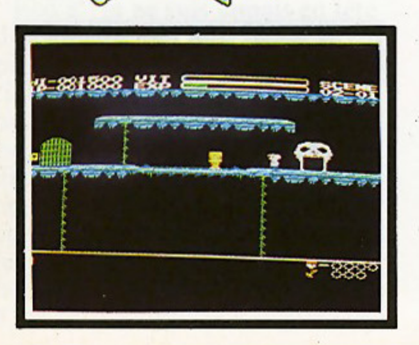
Oh, Brand, viens voir ce que j'ai découvert dans la malle de grand-papa...
- Ben, c'est une carte, il n'y a pas de quoi ameuter tout le quartier.
- Mais tu n'as pas lu la légende, en bas ? Carte du trésor...
- C'est peut-être le trésor de Willy le Borgne, tu sais le pirate.
Après avoir précieusement roulé leur découverte, Mikay et Brand avaient convoqué leurs trois camarades et avaient décidé de suivre les instructions de la carte afin de découvrir cette fabuleuse cachette. Andy et Stef, deux filles de Point Cauldron s'étaient jointes à la bande des Goonies et tous les sept étaient partis en quête du fameux trésor...
La piste suivie les avait amenés dans un souterrain. Ils ne savaient pas qu'en y pénétrant ils allaient y perdre la liberté.En effet, ils venaient de repérer la cachette du





célèbre gang des Fratelli.Ceux-ci n'avaient pas tardé à les retenir prisonniers dans d'immondes cachots souterrains, éloignés les uns des autres. Heureusement, le brave Sloth avait réussi à les suivre et allait peut-être les délivrer de ces monstres de Fratelli.
Pour ce faire, il avait besoin de l'aide de quelqu'un qui dirigerait les opérations à l'aide d'un joystick.
C'est ainsi que j'ai décidé d'apporter ma collaboration à la libération des sept adolescents.
Ça n'a pas été facile, je l'avoue. Il m'a fallu guider le gros Sloth à travers moult salles, un dédale de lugubres couloirs peuplés de gardiens armés jusqu'aux dents.
Il fallait du courage a ce bon Sloth pour déambuler entre les différents pièges tendus par les Fratelli : cascades d'eau qui barraient le passage, blocs de pierre qui se détachaient du plafond...
Lorsqu'il avait traversé cinq pièces différentes, il pouvait accéder à une nouvelle série de labyrinthes en passant par des ouvertures à l'horrible forme de crâne humain. C'est alors qu'il a retrouvé la cage où était enfermé Chunk, l'un des jeunes garçons ; après l'avoir libéré il fallait trouver les six autres. Et puis partir sur les traces de ce fameux trésor...
Y sommes-nous parvenus ? Je ne vous le dirai pas car c'est à vous de découvrir cette étrange énigme.

Testé surMSX

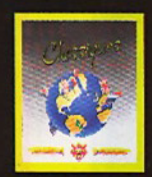


Fiche technique

Lorsque vous allez mettre en route votre jeu, vous allez entendre une musique aussi sympa que celle du "grand blond avec une chaussure noire". Je pense que comme moi, vous allez trouver le graphisme agréable, le jeu des couleurs habile et une animation en harmonie avec la musique. Pas mal du tout...

LES SUPER COMPILATIONS

les Classiques



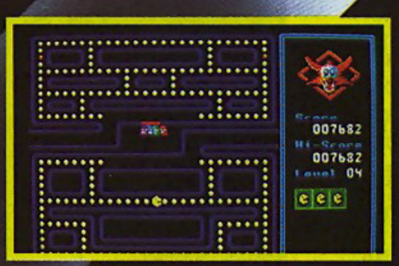
VOL. N°1 *

3 JEUX INÉDITS





Une armée d'extra-terrestres tente d'envahir notre planète, vous êtes un des derniers survivants. Détruisez-les... Avant qu'il ne soit trop tard !...



Des labyrinthes bourrés de pastilles et de vitamines attendent votre glouton affamé... Mais attention aux fantômes qui rodent dans les couloirs !...



Un mur vous emprisonne ! Cassez toutes les briques avant qu'elles ne vous ensevelissent. Mais attention aux surprises !...

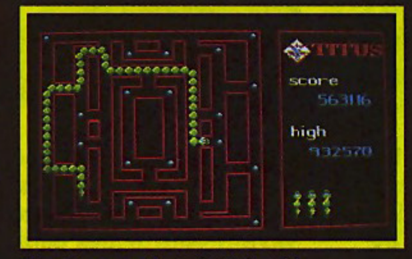


VOL. N°2 *

3 JEUX INÉDITS



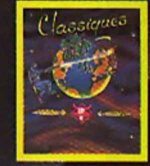
Aligner trois diamants sur la banquise n'est pas chose facile ! Les quatre monstres des glaces rôdent à la recherche de nourriture. ATTENTION, vous êtes comestible !



Réussirez-vous à conduire Arnold au milieu des cinq labyrinthes ? La difficulté grandit avec lui, et le temps est contre Vous !



Aux commandes d'une formule 1, vous n'avez qu'un but : GAGNER ! Foncez et doublez tous les attardés. Le danger est partout et toute collision peut vous être mortelle !

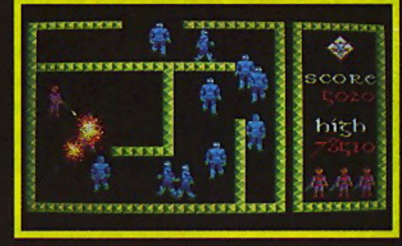


VOL. N°3 *

3 JEUX INÉDITS



Vous êtes attaqués par une chenille, détruisez-la, maillon après maillon. Dans ce monde de folie, tous les animaux sont contre vous, escargots, mouches et araignées vous combattrons jusqu'au bout !



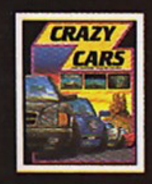
Prisonnier des robots de la planète Béta, vous tentez de vous en échapper, mais les gardes sillonnent les gigantesques labyrinthes. Combattez-les avec votre laser. Soyez vigilant, même les murs sont électrifiés !



Les dragons ont envahi le monde. Vous êtes seul à les affronter. Leur point faible : ils éclatent ! Votre arme révolutionnaire vous permet de les détruire

PHOTOS REALISEES SUR ATARI ST

* THOMSON K7 ou disquette, AMSTRAD CPC K7 ou disquette, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)



CRAZY CARS

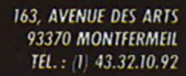


Une véritable course de voitures en 3 dimensions et en temps réel.

NOUVEAU

POUR : AMIGA, ATARI ST, PC et COMPATIBLES (y compris PC1512)
AMSTRAD CPC K7 ou disquette

163, AVENUE DES ARTS
93370 MONTFERMEIL
TEL. : (1) 43.32.10.92





Les produits TITUS sont disponibles chez tous les bons revendeurs. Si toutefois vous ne parvenez pas à trouver nos produits, nous vous indiquerons le point de vente le plus proche de chez vous sur simple appel téléphonique

THE SENTINEL

Réflexion

Il marche dans le parc et doit gagner un niveau supérieur afin d'éviter qu'elle le repère. Elle, c'est la sentinelle : colossale, avide d'énergie... De son énergie à lui... Lui, c'est peut-être vous.
Tous les deux allez vous livrer une rude bataille.
Oh, ne vous inquiétez pas, vous n'aurez besoin d'aucune arme, vous ne recevrez aucun coup et pourtant, de cette lutte va dépendre votre vie ou celle de la sentinelle.
Vous ne comprenez pas ? Alors soyez attentif... La sentinelle, du haut de son promontoire, observe le parc. Son but ? S'emparer de toute votre énergie, aussi devez-vous éviter coûte que coûte son regard.
Il va vous falloir gagner les niveaux supérieurs de ce paysage accidenté afin de parvenir plus haut que la sentinelle. Là, il ne vous restera plus qu'à l'absorber.
Votre lutte est celle de l'énergie. Energie que vous trouverez dans la sève des arbres ; mais attention, il vous faudra vous positionner sur le socle de celui-ci et vous ne pourrez le faire que si vous le voyez... Complexe n'est-ce pas ?
Aussi, pour le voir, vous pourrez utiliser une partie de votre énergie à construire des monticules sur lesquels vous ferez apparaître un syntoïde. Celui-ci verra les étages supérieurs et vous aidera ainsi à vous déplacer sans être vu par la sentinelle.
Par la suite, à tout moment, vous pourrez récupérer l'énergie de votre bloc de pierres, ainsi que celle stockée dans le syntoïde.
Si vous vous sentez perdu et que vous n'avez pas envie d'attendre la mort sans réagir, vous pouvez vous suicider en vous projetant dans l'espace à l'aide de la touche "H". Si, et c'est ce que je vous souhaite, vous parvenez à anéantir la sentinelle, vous arriverez sur un autre parc avec une autre sentinelle et la lutte reprendra... Je ne vous en dis pas plus, les explications ne remplaçant pas l'expérience.●





*Testé sur **ATARI ST***

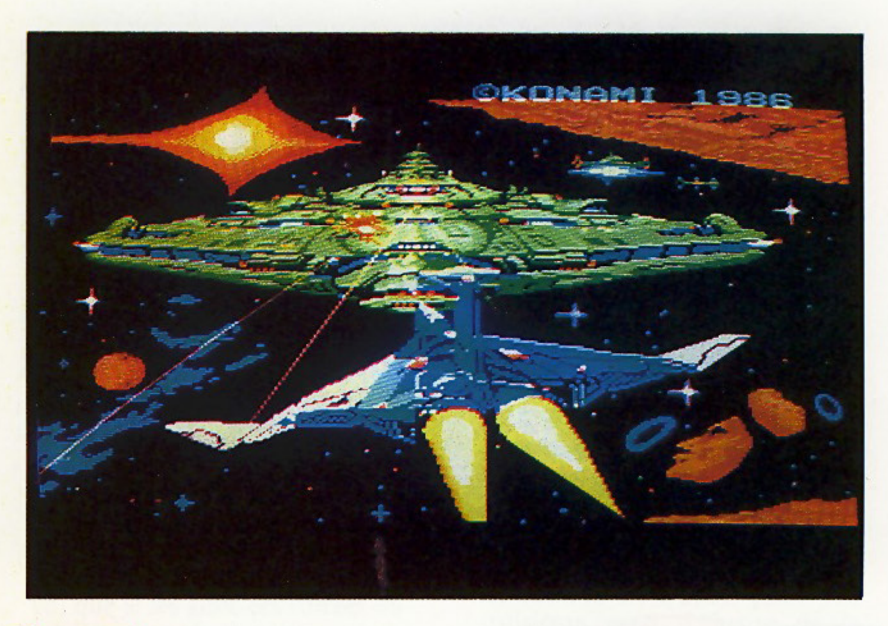
The Sentinel Fiche technique

Un conseil : procurez-vous ce logiciel, il est absolument superbe avec ses décors à la géométrie surnaturelle et sa musique brève, simple, aussi angoissante que le jeu lui-même. The Sentinel : tout simplement fantastique...



NEMESIS

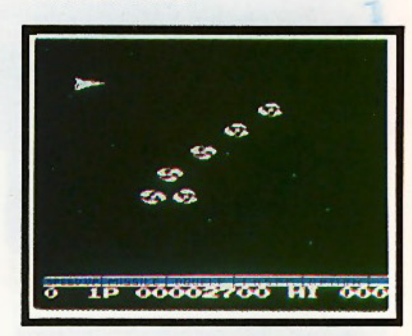
Arcade



O que la vie est douce sur Némésis ! Chacun y coule des jours heureux, maintenant que la paix est revenue. Comment ? Vous, les terriens, ne savez pas ce qui nous est arrivé ?
Souvenez-vous ! C'était il y a quelques décennies, nos ennemis de toujours, les Bactérions avaient décidé, une fois de plus de mettre notre planète à feu et à sang. Ils possédaient de fantastiques engins spatiaux venus tout droit d'un groupe d'étoiles d'un espace secondaire. Nous, nous avions fort à faire pour tenter d'y échapper. Nous avions groupé toutes nos forces afin de construire de nouvelles armes transportées par le Warp Battler.

Le Warp Battler était un vaisseau de petite taille mais il possédait une maniabilité extraordinaire. Il ressemblait un peu à vos avions de patrouille et comme eux devenait parfois tricolore.
Au fur et à mesure des combats, nous étions parvenus à lui adapter des boucliers protecteurs, nous l'avions équipé de canons au laser et nous le faisions escorter par deux petits vaisseaux puissamment armés.
Après avoir éloigné les Bactérions de Némésis, les combats eurent lieu chez eux, dans leur monde étrange.
Le Warp Battler devait progresser au milieu d'un paysage aux reliefs figurant tantôt un visage, d'où s'échappaient d'énormes bulles, tantôt des collines aux couleurs chaudes et à la végétation luxuriante.Il devait affronter les terribles soucoupes volantes, les vaisseaux surarmés des ennemis.
Sur Némésis, tout le monde croyait que la mission de Warp Battler allait échouer et chacun craignait le retour prochain des Bactérions.
Pourtant, notre vaillant vaisseau gagnait chaque jour un peu de terrain.
Lorsqu'il arriva dans le décor constitué de nuages et de parois à l'étrange physionomie de squelettes humains, il ne savait pas que sa mission touchait à sa fin : il venait de nous libérer de l'affreuse emprise des Bactérions... Voilà, vous savez maintenant quel fut le responsable de la paix sur notre belle planète. Mais peut-être désirez-vous revivre sur votre écran cette fantastique aventure ?

Testé sur MSX



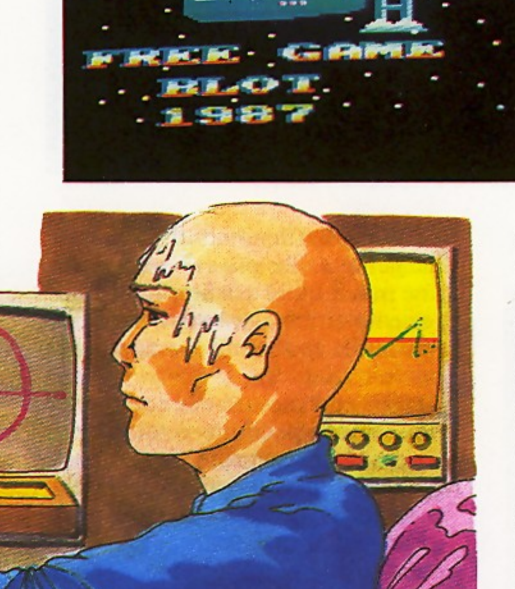
Fiche technique

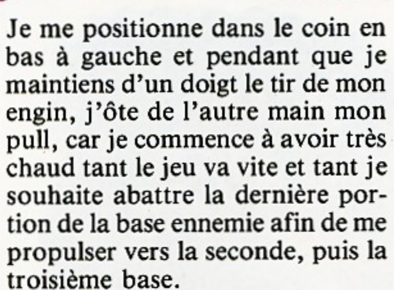
En chargeant ce jeu vous allez suivre le Warp Battler dans un superbe paysage très animé. Le décor est surnaturel, le graphisme très raffiné et la musique bien sympathique.

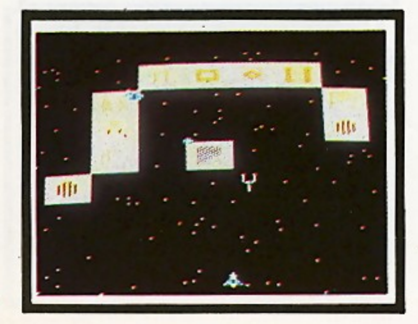
BLUE STAR

Arcade

Ça y est, c'est reparti : je dois encore tester l'un de ces jeux dans lesquels le vaisseau spatial d'un terrien doit affronter les forces ennemies dans un ciel parcouru par les météorites. Toujours les mêmes, ces jeux... Je m'installe devant mon écran, clavier sous la main et je me lance. Vite à gauche, le doigt posé sur la touche de tir, je vise une navette ennemie. Encore à gauche, le centre de l'un des éléments stratégiques de la base est dans mon collimateur. Attention à droite ! Un véhicule interplanétaire se dirige droit sur moi. J'avance en oblique, je regarde derrière moi : ouf !!! Je l'ai évité, mais voilà qu'à ma gauche surgit une flotille dont les canons, bien que lointains, tentent de mettre fin à ma mission.







Je me positionne dans le coin en bas à gauche et pendant que je maintiens d'un doigt le tir de mon engin, j'ôte de l'autre main mon pull, car je commence à avoir très chaud tant le jeu va vite et tant je souhaite abattre la dernière portion de la base ennemie afin de me propulser vers la seconde, puis la troisième base.

Soudain, l'accélération de mon vaisseau est telle que je me retrouve, collée à mon siège, un léger voile noir devant les yeux. Je dois me concentrer afin d'éviter de percuter de plein fouet l'une des gigantesques météorites qui sillonnent la galaxie.

Jamais je n'aurais cru le ciel aussi envahi de résidus planétaires...

Après ce tumultueux voyage, je me rapproche de la seconde base spatiale dont les ennemis ont fait le siège. Encore des soucoupes volantes plus puissantes les unes que les autres. Le problème, dans ce ciel couleur d'ébène, réside dans le fait que je confonds parfois la lueur d'une étoile lointaine avec le feu des projectiles ennemis, aussi dois-je maintenir constamment le doigt sur la gachette. C'est bizarre, je ne sais qui des ennemis ou des alliés a copié sur l'autre : il y a une telle ressemblance entre les vaisseaux qui me traquent et le mien ; je ne dois pas faire de confusion, sinon la collision sera inévitable.

Par contre, les couleurs de la base ennemie se détachent parfaitement du fond de l'écran et leur graphisme très simple me permet d'en viser aisément le centre. Ce qui me manque tout de même, dans cette lutte acharnée contre l'ennemi, c'est un fond sonore. Cela me détendrait très certainement.

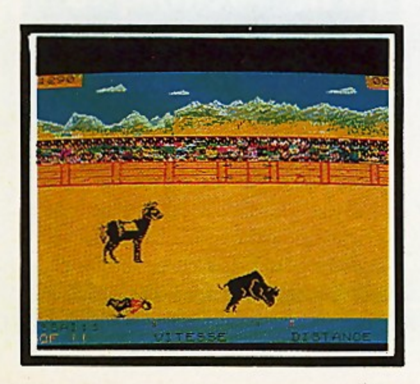
Testé sur TO9

RODEO

Simulation

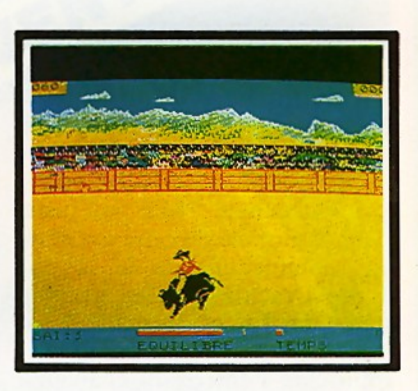


Et un pas en avant, un pas en arrière, on change de cavalière, trois pas en avant, on se tape dans la main, on change de cavalière et un pas...
Ah, que je les aime ces soirées où le village est réuni pour un bal. Sur la piste, les jeunes filles et jeunes gens dansent les traditionnelles gigues pendant que, près du bar, dans la fumée de tabac gris, les hommes racontent leurs exploits de rodéo. L'alcool coule à flot, la musique bat son plein, des rires percent ça et là : c'est ça l'ouest... Moi, je suis à côté de Billy, le roi du rodéo dans la vallée. Il raconte sa première journée de concours, il y a longtemps, à l'époque où nul ne pouvait détrôner Joe l'as du lasso, le dieu de la course.
Billy était alors un grand gaillard de dix-neuf ans, bien décidé à vaincre l'incontestable supériorité de Joe. Après le rituel défilé des majorettes locales, débutait la pre-





mière épreuve : le rodéo à taureau. C'est très simple, il suffit de rester le plus longtemps possible juché sur la croupe d'un taureau. Enfin, très simple... C'est beaucoup dire ! Au premier essai, le jeune Billy n'avait tenu que quatre secondes avant de s'écrouler sur le sable de l'arène. Le second essai s'était soldé par un échec tout aussi cuisant... Tandis que Joe se frottait les mains en voyant ce jeune ne pas résister aux cabrioles du taureau, Billy battait tous les records de l'ouest pour son troisième essai. L'heure de la seconde épreuve arrivait, alors que Joe vivait en plein cauchemar...
Billy déchargea alors son barillet sur la cible fixe. Le résultat mettait Billy une fois de plus en haut du palmarès de l'histoire du rodéo. Se succédèrent ensuite les dernières épreuves : tout d'abord, la course à pied durant laquelle Billy devait rattraper le veau et lui sauter sur le dos. Là encore, le public avait retenu son souffle au moment où... oui ! Voici que Billy chevauchait sa monture avec la plus grande adresse... C'était vraiment un as le Billy.
Le rodéo à cheval se révéla être l'épreuve favorite de notre héros de la journée. Pendant son récit, Billy n'a pas parlé de l'épreuve pendant laquelle, grimpé sur le dos de son cheval, il devait rattraper le taureau lancé à toute allure et lui sauter sur le dos. Mais Steve, le cadet de Billy, nous racontera par la suite que son frère s'était lancé sur le taureau, alors que ce dernier se trouvait à environ quatre mètres de lui... Il vaut mieux vous épargner des détails !
Toujours est-il que le jour de ce fameux concours (chute mise à part...), Billy fut sacré vainqueur



du rodéo annuel. Depuis cette date, il demeure invaincu dans toute la vallée et il le restera sans doute longtemps... A moins que... Oui ? Vous êtes d'accord pour vous y entraîner ? OK, alors concentrez-vous sur cet air de French Cancan et en selle... De plus, si vous avez de la chance, vous détrônerez Billy et deviendrez le propriétaire du ranch "JJ", situé sous le cuisant soleil de l'ouest, entouré de hordes d'étalons sauvages... ●

Testé sur TO9

Fiche Technique

Vous vivez sans nul doute un super moment au milieu d'un graphisme et d'une animation réussis, le tout ponctué de French Cancan. Il ne manque que le bruit des éperons pour parfaire le décor de l'arène.



VAMPIRE KILLER

Arcade/Aventure

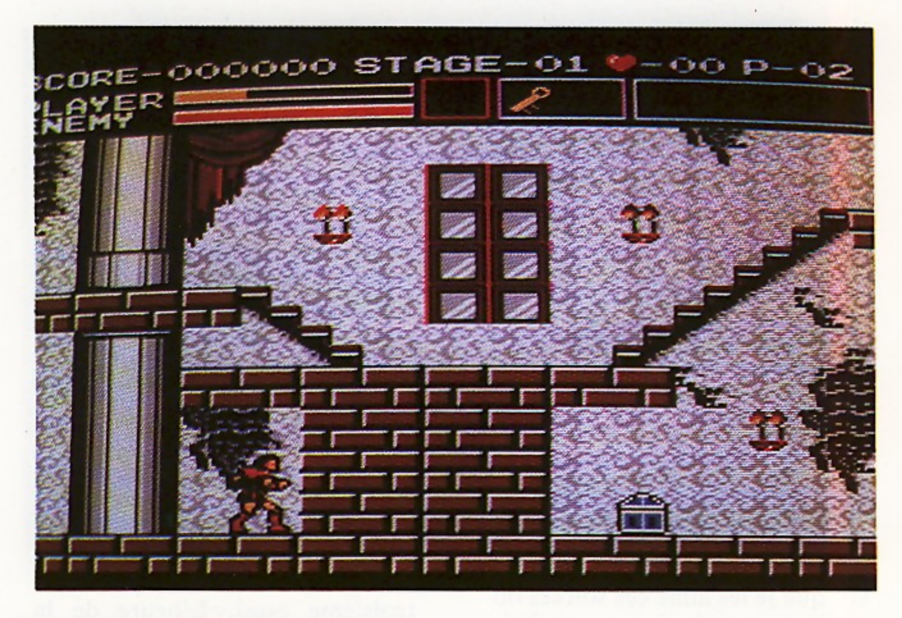
Malédiction ! Dracula est de retour en Dransylvanie... Vous ne me croyez pas ? Eh bien venez-donc faire un tour du côté du vieux château et vous verrez que tout va mal. "Mal" est justement le mot clé de cette aventure car, comme chacun le sait, le comte Dracula est l'incarnation même des forces du mal.

Tiens ! Qui est cet homme qui ose approcher l'entrée du château ? Mais que fait-il ? Il pénètre à l'intérieur de l'enceinte fortifiée... Vite, suivons-le.

Un peu plus tard...

Voilà vingt-trois vampires qu'il abat grâce à son fouet qu'il manie avec la plus grande adresse. Oh, ça ne lui aura pas permis d'avancer très loin mais au moins, ceux là ne dresseront pas d'embûche sur son paysage. Parfois, il parvient à changer d'arme en abattant un chandelier. Mais attention, Simon (Simon Belmont du royaume de Dransylvanie), il te faut trouver une issue car, pour l'instant, tu n'as encore rencontré ni Frankenstein, ni le dragon squelette et encore moins le grand Dracula. Tu dois saisir la clé et les divers objets qui peuvent être dissimulés çà et là, ils te seront d'une grande utilité. Tu sais certainement que les vampires craignent l'eau bénite comme nous craignons la peste, aussi, essaie d'en dénicher une fiole.

On m'a dit aussi que les soirs de pleine Lune, les vampires fuyaient devant des gousses d'ail ou des crucifix. Mais comment était la Lune lorsque tu es entré dans cette vieille bâtisse ? Ah ! Seul un croissant apparaissait.. Tu ne pourras donc pas utiliser l'aromate si effrayant pour ces suceurs de sang.





Oh ! Regarde ! Tu as quitté le dédale aux vampires et te voilà dans d'autres couloirs peuplés cette fois de volatiles maléfiques. Ne descends pas, car tu vas te retrouver face à l'homme poisson et tu devras plonger dans la rivière au risque de te noyer. Tu es possesseur d'une seconde clé. Alors peut-être pourrais-tu partir en quête de la porte de laquelle elle provient.

Pardon ? Tu ne désires plus que je t'aide ? Alors tant pis, je te laisse à ton sort... N'oublie tout de même pas que ton but est de trouver le comte Dracula et non de perdre toute ton énergie avec ces petits vampires inexpérimentés et dont le seul but est de te dérober un peu de ce liquide chaud et rouge qui coule en toi. Tu me demandes pourquoi je les qualifie de novices ? N'as-tu pas remarqué leur uniformité ? Ils semblent tous animés d'un mouvement d'automate. Il est vrai qu'ils ne se voient pas car leur image ne se reflète pas dans les miroirs, ce qui explique peut-être leur manque d'originalité... Toi, par contre, il semble que tu veuilles gagner, je l'ai constaté à ton allure décidée. Bonne chance Simon, ne te laisse pas distraire par la musique aux psychédéliques accords et ne prends pas froid (le château doit être plein de courants d'air car l'on voit vaciller les flammes des chandeliers).

Testé sur MSX



Fiche technique

Ne vous fiez pas au titre, ce jeu ne vous empêchera pas de dormir ce soir car ils sont plutôt drôles ces petits vampires. Leur animation ressemble à celle des petits canards des stands de tir à la carabine. Heureusement que la musique est là pour faire naître une certaine angoisse sans laquelle le jeu n'aurait pas d'intérêt.

OXPHAR

AVENTURE

Ce jeu d'aventure graphique vous entraîne dans une quête fabuleuse à travers un superbe parcours initiatique peuplé d'êtres mystérieux ou surprenants. Gal, votre guide, être informe, ironique et cruel, à mi-chemin de l'homme et de la méduse, vous harcèle tout au long de la route. L'amour, l'aventure, la mort vous guettent à chaque carrefour.
Un jeu d'une conception entièrement originale associant le graphisme à l'animation et le texte à l'icône pour restituer à merveille toutes les qualités d'un scénario passionnant.
Ce logiciel a été développé parallèlement au spectacle OXPHAR créé par la Cie de la manicle.

SERMENT DU JEU DE DO

ELLE A VERSE SON SANG POUR SAUVER LE VOTRE

PHILIPPE TAUPIN/MICHEL RHO
Disquette pour AMSTRAD CPC

NE MANQUEZ PAS
le spectacle fantastique
OXPHAR
prochainement dans
votre ville !
Contact : La Manicle
Tél : 35 25 36 05
Minitel : 35 25 24 30

ERE INFORMATIQUE

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

THE MUSIC STUDIO

Utilitaire

Quel instant solennel que celui où l'on a souhaité à Olivier un excellent anniversaire. Nous avions choisi pour ce faire une illustration sonore telle qu'il les aime : un concerto Brandebourgeois de Bach.
Ah, Bach ! Son compositeur favori.
Après quelques instants (ou surtout après quelques gouttes de champagne, Bach a été soigneusement rangé et l'on a sorti un bebop de derrière les fagots :
toute la rédaction a alors posé son verre pour admirer Olivier dans une démonstration de bebop, puis se sont enchaînées des notes de country, de folk et bientôt le rythme de la bossanova a gagné tout le monde. C'est alors que la cafétéria s'est transformée en piste de danse sud-américaine tandis que roulaient les tempos exotiques et que pétillaient les yeux comme les bulles de champagne.
Ce fut vraiment un agréable moment et lorsque vint l'heure de se séparer, chacun fredonnait sa mélodie préférée. Oh, bien sûr, nous n'avions pas dans notre collection tous les styles musicaux, mais la diversité était tout de même appréciable.
Quant à moi, j'aurais bien aimé quelques accords jazz mais, pour cela, il m'aurait fallu les composer car nous n'en possédions aucun.
Cela n'aurait pas poser trop de problèmes si j'avais eu quelques notions de solfège. Hélas, la vue d'une portée m'ayant toujours laissée de marbre, je savais qu'il valait mieux ne pas tenter (à moins de composer un free jazz, auquel cas la partition n'était plus vraiment indispensable...). Bref, ce soir là, je ne me suis découvert aucun talent de compositeur... Tant pis (sans doute suis-je trop âgée maintenant pour le devenir).
Vous devez bien vous demander pourquoi je vous parle de tout

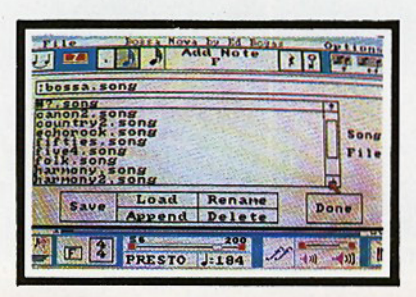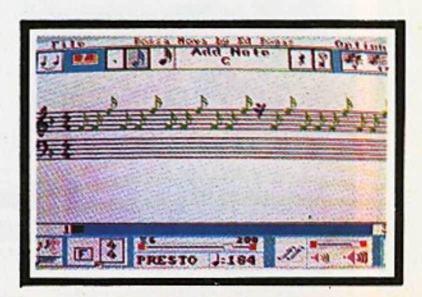


ceci... et bien tout simplement parce que, le matin même, nous avions reçu une disquette intitulée : The Music Studio. Au lieu de la tester pendant les horaires habituels, nous avions choisi de l'écouter lors de cette petite réception... Au moins, nous n'avions pas eu besoin d'amener disques et cassettes, il nous suffisait de choisir notre thème musical parmi les vingt-neuf différents que contenait le menu. Nous pouvions à loisir modifier les rythmes et tempos (ainsi vous pouvez imaginer une bossa aussi triste qu'un requiem...).
Avant que nous commencions à danser, nous avions tout de même suivi de près les partitions qui s'inscrivaient à l'écran. Au moins, nous ne risquions pas de sauter des pages car les portées défilaient au fur et à mesure des accords.
Tout y était : la clé, les éventuels dièses ou bémols, le tempo, le volume, la valeur des notes. Bref, tout ce qu'un élève de conservatoire est censé savoir apparaissait très clairement (si clairement que même un néophyte comme moi pouvait presque battre la mesure...) Ah ! Vous possédez Music Studio ? Alors à vous de jouer... ●

Testé sur AMIGA

Fiche Technique

Que dire du graphisme si ce n'est qu'il est clair, simple. Ce sont davantage les qualités acoustiques de l'Amiga qui sont révélées par cet utilitaire. Ce qui compte dans un tel logiciel c'est sa facilité d'utilisation, ici, tout est clair, précis et l'on ne décèle aucune ambiguité dans le choix des menus, qu'il s'agisse d'audition ou de création de thèmes musicaux.

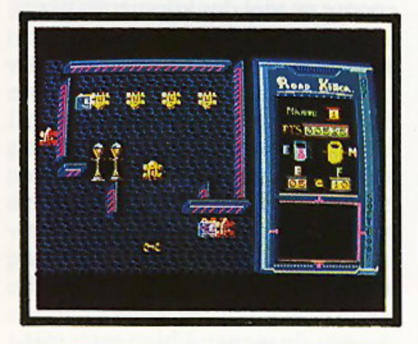




ROAD KILLER

Arcade

Vraoum, vraoum... Ecoutez ! Vous entendez ? En bas, les moteurs des Red Cars vrombissent. Ils ont encore de nouveaux gadgets sur leurs bolides d'enfer. Il paraît même qu'ils viennent d'installer des missiles à tête chercheuse sur la tôle vermillon de leurs engins hyper puissants. Quand je les entends, je sais qu'ils nous narguent. Mais, ce qu'ils ne savent pas, c'est que l'on vient de s'équiper de mitrailleuses explosives. Avec ça aussi on peut faire



des dégâts... Bien sûr, nous ne sortons nos bolides que la nuit. Tant pis pour les badauds qui s'attardent dans les rues à cette heure tardive...

Vous aimeriez participer à l'une de nos descentes punitives ? OK, alors je vais d'abord vous décrire mon véhicule. C'est un superbe buggy tout terrain, blindé jusqu'à la moëlle. J'ai fabriqué moi-même son cadre dans un matériau très résistant aux chocs. Sa coque est jaune comme celle d'un taxi new-yorkais, brillante comme un astre. Allez, vous montez ? Attachez-vous, casquez-vous car ça va faire mal... Ce soir, nous avons décidé de mettre la ville à feu et à sang. Pourquoi ? Tout simplement parce que nous en avons assez de plier sous les coups de ces Red Cars. Il faut contourner l'esplanade et virer à gauche immédiatement. Attention au réverbère, là, à droite... Ouf, vous l'avez évité ! Maintenant, rejoignez l'avenue et suivez Dédé, avec son buggy, il passe partout ; son plaisir, c'est de traquer les Red Cars. Oh ! Ce n'est pas sans risque... Le mois dernier, ils ont lacéré ses pneus. Il n'était pas content le Dédé... C'est pourquoi ce soir, on va se montrer les plus forts, en semant la panique sous les fenêtres des braves gens.

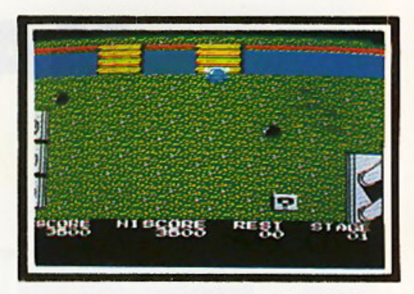
Il faudra avoir un œil sur la jauge d'essence et ne pas oublier de saisir les bidons qui traînent çà et là. Attention aux flaques d'huile qui rendent les pavés glissants (ça c'est Bob, un des Red Cars, son engin est toujours plein de fuites...).

Vous êtes surpris de voir votre jauge secouée comme un prunier, mais ne paniquez pas, vous ne pouvez la consulter qu'à l'arrêt. Ah ! Je ne vous ai pas parlé des fanions. Il vous faut en ramasser le plus grand nombre afin de détrôner les Red Cars. Bonne chance... Vous allez devenir un Road Killer dans un petit bolide qui ressemble à une grenouille jaune. Vous n'entendrez pas votre moteur, car le casque vous coupe presque totalement le bruit du buggy. Votre conduite sera très saccadée et vous n'aurez le choix qu'entre quatre directions. Vous aurez tout de même de quoi vous amuser pendant un bon moment avant de venir à bout de ces horribles Red Cars... ●

*Testé sur **TO9***

Fiche technique

Une animation très saccadée, un graphisme assez pauvre, sans doute les qualités du TO9 ne sont-elles pas exploitées à fond. Les décors se suivent... et se ressemblent : pas très original mais divertissant.



KNIGHTMARE

Arcades

Vous vous souvenez de Popolon et Aphrodite les deux héros de The Maze of Galious, et bien, les voici réunis pour une nouvelle aventure.

Enfin... réunis..., c'est un peu faux. En effet, Aphrodite a une fois de plus été enlevée et enfermée dans le château du cauchemard. Son bel amant va donc voler à son secours en direction du mont Atos où se trouve le fameux château. Mais vous vous doutez bien que le vaillant Popolon va devoir affronter bon nombre d'obstacles, d'ennemis. Entre les petits individus vêtus de blanc à l'allure d'Arthur le fantôme, les guerriers casqués comme des gaulois, les vilains ennemis au costume du ku klux klan, il nous faut guider le brave Popolon (qui n'a rien de très antique...) au cachot de sa belle.

Il aurait très bien pu s'agir de Roméo et Juliette ou de Love Story, l'histoire est un perpétuel recommencement, seuls les noms changent. Mais non, une fois de plus le choix s'est porté sur l'antiquité qui, à en croire Knightmare, devait être peuplée de vilains oiseaux nocturnes... ●

*Testé sur **MSX***

Fiche Technique

Anachronisme dans le choix des ennemis, dynamisme de la musique, graphisme très B.D., animation toute simple : un logiciel que l'on peut mettre entre toutes les mains...

MAJOR MOTION

Arcade



Trois mois que la panique s'amplifie sur les routes de l'ouest... Depuis quelques jours, ils ont encore augmenté leur stock de véhicules. Il paraît même qu'ils ont de nouvelles armes...
Les automobiles n'osent plus sortir, il y a déjà eu beaucoup de morts... Ils ont la fâcheuse manie de tirer sur tous les véhicules qui se présentent sur ces routes. Alors, le gouvernement a lancé une campagne anti "tueurs de la route". Nous en sommes à la quinzième tentative. Jusqu'alors, les quatorze premières ont échoué... Ça a fait quatorze morts de plus... Moi, je vais sans doute être le quinzième... Ce n'est pas très encourageant...
Le but de la mission ? Abattre les ennemis. Rien que ça ! De toutes façons, je n'ai pas le choix.
Je monte à l'arrière du camion à l'intérieur duquel repose ma super voiture. Bientôt, il va ouvrir ses portes pour me laisser glisser sur la route. Je dois me tenir prêt... Attention, le signal est donné. Je démarre mon bolide, je m'accroche à mon volant, ça y est, me voici sur la route.

Oh là là ! Comment vais-je faire la différence entre les "tueurs de la route" et les automobilistes normaux ? Si je tire, il va y avoir des morts supplémentaires... Si je ne tire pas, ma mission échoue...

Me voici donc devant un grave dilemme. J'aurais tendance à appeler ma mission : "mission impossible". Tiens, justement c'est le thème musical que l'on retrouve dans Major Motion ! Si vous avez aimé Mad Max, alors vous serez heureux de jouer à ce jeu dans lequel vous piloterez une voiture hyper rapide au look féroce des prototypes de course. Vous devrez affronter des ennemis équipés de puissantes automobiles, d'hélicoptères, de véhicules blindés ; bref, vous devrez vaincre une armée à vous tout seul... Vous parcourerez (si vous êtes encore en vie) des kilomètres d'autoroutes, puis le revêtement changera et vous débarquerez sur une route très étroite, il faudra encore être plus vigilant qu'auparavant. Heureusement, votre voiture est animée avec rapidité et précision et vous la distinguerez bien parmi celle de vos adversaires. Une aventure palpipante dans laquelle vous aurez l'impression de survoler la route et d'y voir de vrais bolides. A vous de mener à bien cette mission presque impossible...●

*Testé sur **ATARI ST***

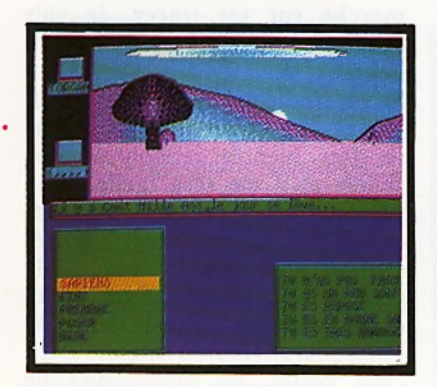
Fiche technique

Le graphisme est alléchant, la musique de circonstance, tout est là pour faire de vous un véritable cascadeur (si vous parvenez à maîtriser votre bolide à l'animation très rapide...).

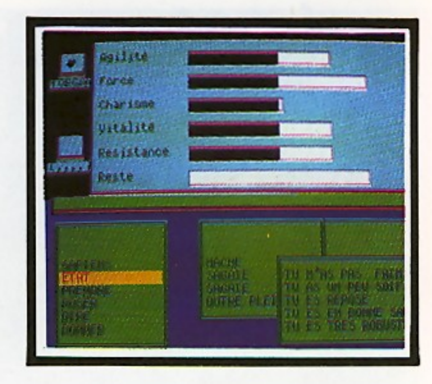


SAPIENS

Arcades

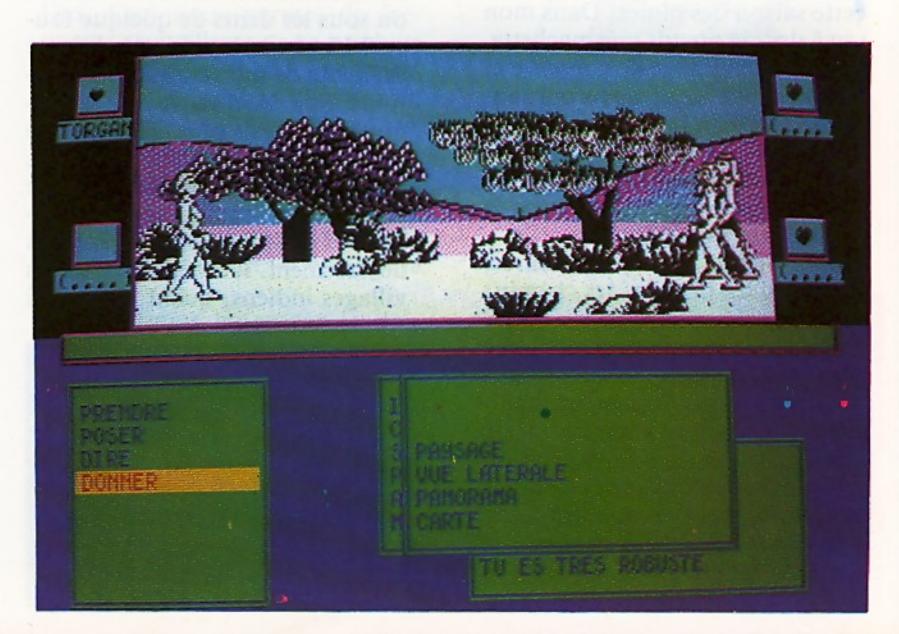


Salut, je suis Arkad, de la tribu des Pieds Agiles. Oh, vous ne me connaissez pas et pourtant, c'est un peu grâce à moi que vous êtes là aujourd'hui. L'un de mes frères dort à tout jamais au fin fond d'une grotte en Dordogne. Nous vivions il y a cent mille ans. Oui, cent mille ans, c'est peu de chose face à l'âge de notre vieille planète et c'est peut-être plus que le temps qu'il lui reste à exister avec toute votre pollution et vos armements sophistiqués. Mais je ne te parle pas aujourd'hui pour rien ! J'ai décidé de prendre ta place et de te donner la mienne.
Tiens ! Prends ma hâche, ramasse cette outre d'eau et enfile ce collier de dents de loup : il te servira à reconnaître les tiens. Te voilà maintenant Sapiens : bonne chance.
Fou ! Je suis fou ! Qu'est-ce qui m'a pris de glisser cette disquette dans mon PC. Me voilà revenu cent mille ans en arrière, dans un monde hostile. Je jouais tout simplement à Sapiens lorsque c'est arrivé ! Ce paysage sauvage et grandiose que je faisais défiler à l'aide de mon clavier, ces ordres que je donnais au moyen de menus déroulants, commandant le combat, la fuite ou mes rencontres, il est là, devant moi...
Voilà quelqu'un qui s'approche...
"Hé ! Je suis Arkad !"
"C'est donc toi, Arkad !"
Qu'est-ce qui lui prend ? Mais, mais... il m'attaque ! Aie... Je suis évanoui.
Mon réveil me sort du silence de la nuit des temps. Quoi, il est sept heures du mat et mon PC ronronne à côté de moi. Tout cela n'était qu'un rêve ? Il faut dire que, avec un tel scénario, de tels graphismes, cette musique à la fois vive et lancinante, on se sent transporté.
Sapiens est vraiment une réussite et je ne crois pas que j'arriverai à faire comprendre à mes lecteurs combien ce jeu est passionnant. Mon rôle d'homme préhistorique me fait perdre tout vocabulaire. Techniquement, les programmeurs ont bien fait les choses. Le personnage peut être créé sur mesures et se définit par son agilité, sa force, son charisme, sa vitalité et sa résistance. De plus, on peut lui adjoindre un compagnon et jouer à deux : c'est parfois préférable pour affronter les dangers qui vous attendent. Une très belle réalisation... Salut ! Moi, je vais rejoindre Torgan, mon compagnon. ●



Testé sur PC





LE TEMPLE DE QUAUTHLI

Arcade/Aventure



Cinq heures du matin. Le Soleil vient de se lever et déjà la chaleur étouffante de ce mois d'août m'oblige à appuyer sur l'interrupteur du ventilateur. Malgré ses trois pales lancées à grande vitesse, je ne parviens pas à dissiper la moiteur qui règne sous ma moustiquaire. Après quelques minutes, je m'asperge d'eau et je me sèche le visage avec du talc. Ainsi paré pour l'aventure, je grimpe dans le pick up et je prends la direction de la forêt. Une piste de boue, impossible d'aller plus loin en voiture tant il a plu durant cette saison des pluies. Dans mon sac à dos, je prends une machette, une ou deux boîtes de conserve et d'autres objets qui me seront sans doute précieux lors de mon expédition. Heureusement que j'ai toujours avec moi un peu de talc et une gourde d'eau potable car la chaleur est pesante.

8h30, depuis quelques heures, j'arpente les pistes et les chemins de la forêt amazonienne. Mes chaussures recouvertes de boue sont lourdes, je commence à fatiguer car j'ai dû élaguer une multitude de plantes luxuriantes. Je fois faire attention à l'endroit où je pose mes pieds car des serpents et des scolopendres sont toujours à craindre. Boussole en main, je tente de maintenir le cap vers le nord-ouest. C'est en effet dans cette direction que se trouve l'aigle d'or à la recherche duquel mon oncle est parti à la fin de la saison sèche. Depuis, pas de nouvelles. A-t-il atteint le temple dans lequel se trouve l'aigle ? A-t-il péri sous les flèches meurtrières des indiens ou sous les dents de quelque fauve ? La résolution de cette énigme est le but de mon expédition d'aujourd'hui. Normalement, le cheminement est plus difficile en pleine saison des pluies, aussi, oncle Maurice avait-il choisi cette saison car il risquait moins de rencontrer des troupes indigènes en déplacement. Il lui fallait éviter les villages indiens, quant à moi qui marche sur ses traces, je vais devoir observer la même prudence.

Si les indications qu'il m'avait laissées à son départ sont justes, je dois bientôt rencontrer une rivière et il me sera facile de la remonter dès que j'aurai une barque. Tiens... une statuette représentant un buste de fauve. Elle n'est pas sur la carte. Sans doute oncle Maurice avait-il omis de l'indiquer. Heureusement qu'à cette heure, les moustiques ne piquent pas, il faudra que je me couche sous une moustiquaire dès 18h00, sinon je risque d'être atteint de paludisme. (Ma boîte de quinine ayant pris l'eau lors d'une chute tout à l'heure).

Oh ! Quelle drôle de chose ! On dirait un serpent recouvert d'une tête de mort. Cela ressemble à un totem. Serais-je proche d'un village ? Hélas oui ! Me voici près d'une case devant laquelle me traquent deux guerriers indiens. Je dois éviter d'être touché par leur flèche au curare, sinon c'en sera bientôt fini de moi...

Toute cette fatigue pour marcher dans la jungle hostile, belle mais monotone : un véritable labyrinthe entre les arbres et le seul bruit de mes pas.

Je ne trouverai jamais le temple de Quauthli, ni même mon oncle, car c'est à bout de forces que j'ai succombé sous le poison de leurs flèches. Dommage car le suspense était intense et les arbres, bien que tous identiques, avaient de jolies formes et de chaudes couleurs.

Testé sur MO6

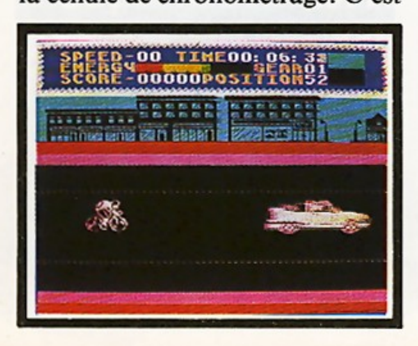


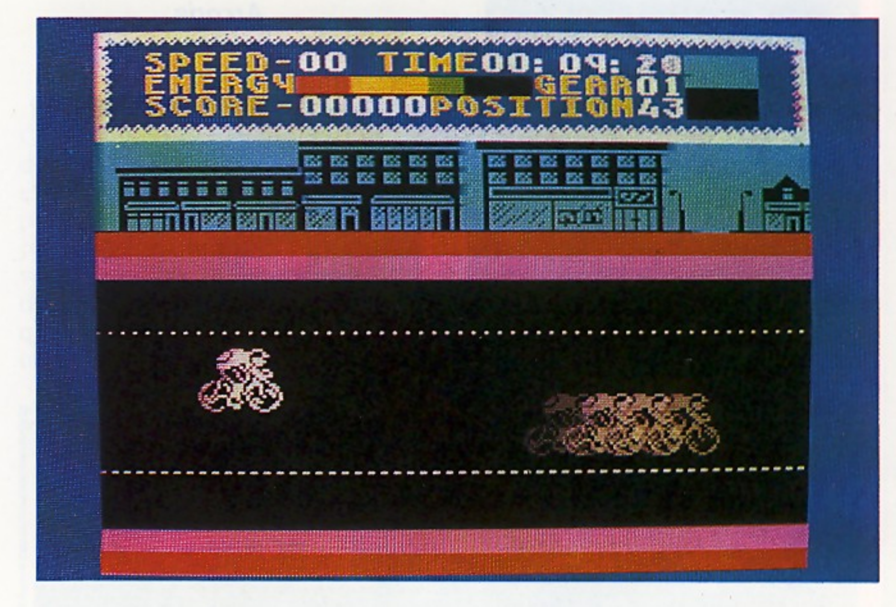


MILK RACE

Simulation

En direct de cette merveilleuse ville de New Castle, nous allons vivre dans un instant le spectaculaire départ de nos quatre-vingt-quatre concurrents... Des professionnels venus du continent vont affronter devant nous les meilleurs coureurs de Grande Bretagne.
Tout au long de cette traditionnelle "course du lait" qui, je vous le rappelle, fête cette année son cinquième anniversaire, je commenterai pour vous les meilleurs moments de l'étape du jour et chaque soir à 19h30 vous pourrez entendre le classement général et le classement quotidien...
Mais attention, regardez bien sur la ligne de départ nos sympathiques concurrents chevauchant leur superbe engin.
Le premier au départ sera le Suisse vainqueur de nombreuses épreuves contre la montre. Regardez bien sa bicyclette : cadre allégé, partie cycle entièrement refaite grâce à la collaboration de techniciens très expérimentés. Une vraie révolution dans l'histoire de la petite reine... 46, 47, 48 et mon tour n'arrive pas encore... Le speaker a depuis lontemps cessé ses commentaires (depuis le départ des quinze meilleurs concurrents européens).
Ah ! Voilà le 63 sur la pré-grille. Il avance jusque la ligne. Attention ! C'est parti ! C'est lui que je dois battre, c'est lui mon principal adversaire. A moi maintenant ! Je m'élance et passe devant la cellule de chronomètrage. C'est





donc à partir de cet instant que le compte à rebours commence. Il me faut assurer la qualification pour l'étape de demain, aussi dois-je à la fois relier le départ à l'arrivée dans le plus bref délai et conserver un maximum d'énergie afin de ne pas tomber d'épuisement à l'arrivée. Heureusement que (comme son nom l'indique) cette épreuve est patronnée par l'industrie laitière du Royaume Uni. Ceci nous permet de fréquents ravitaillements en produits laitiers, extra pour un gain d'énergie. Nous en aurons bien besoin au cours de ces 13 étapes.
Qui a dit que ça portait malheur ? Les anglais ne sont pas superstitieux eux... D'ailleurs, la Milk race de l'année passée a été l'une des plus prestigieuses courses de la saison.
Bon, je vous laisse car je dois pédaler, encore pédaler, toujours pédaler jusqu'à l'arrivée.
Oh ! Si vous suivez la course derrière votre écran, ne me cherchez pas avec mon maillot rouge et mon vélo jaune ! Non... Je suis le petit bonhomme au fond. Vous voyez ? Eh oui ! Nous sommes tous en blanc, sur une route noire (pas besoin d'écran couleur alors ? Mais si, le paysage lui est tout de même coloré....)
Je suis d'accord avec vous, c'est vrai que l'on manque de sérieux sur nos petits vélos aux allures de trottinettes... Mais ce qui compte, c'est la course, non ? ●

Testé sur ***SPECTRUM***

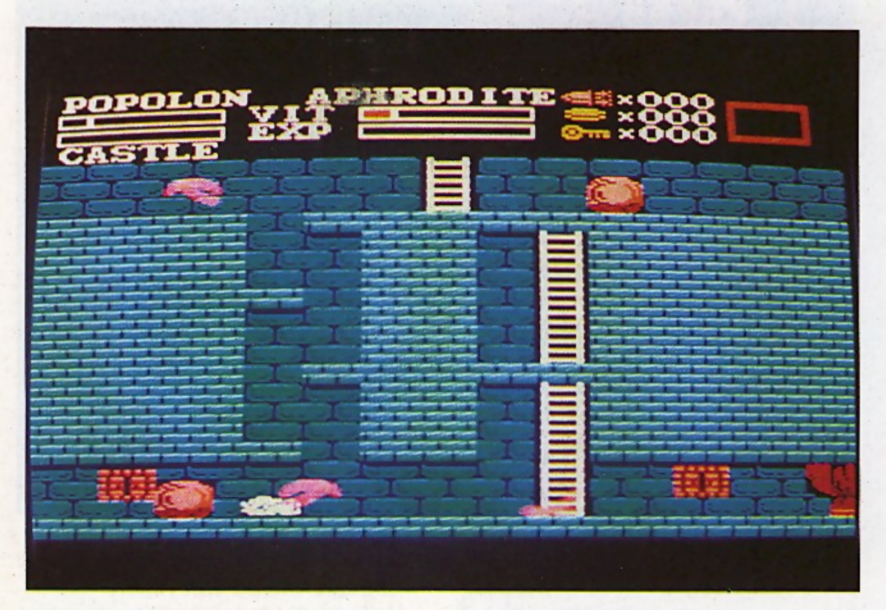


Fiche technique

Très marrants ces petits cyclistes au graphisme presque naïf, ça change un peu des simulations habituelles... et puis mieux vaut des animations en noir et blanc ainsi on évite les habituelles bavures de couleurs du spectrum.

THE MAZE OF GALIOUS

Arcade



Qui n'a pas un jour rêvé d'être Popolon, le chevalier parti à la recherche de sa bien-aimée, la superbe princesse Aphrodite (symbole de l'amour chez les Grecs) ? Imaginez-vous chevauchant votre pur sang en direction du Mont Atlas, prêt à affronter n'importe quel danger, n'importe quel piège dressé contre vous par les forces du mal. Après mille embûches, vous voilà enfin tous les deux, mais votre aventure commune ne fait que commencer. Il vous faut libérer le château grec qui a été assiégé par le grand prêtre Galious et ses disciples du mal. Hélas, ce ne sera pas tâche facile. Vous êtes limité dans vos actions par une vitalité qui diminue considérablement au contact de l'ennemi. A moins que vous ne réussissiez à abattre ce dernier, ce qui vous redonnerait des forces.
Joystick en main, vous commencez votre expédition. Vous voilà devant un problème : quelle direction devez-vous prendre ? Puisque rien ne vous est indiqué, suivez votre instinct, c'est la seule solution. Vous traversez une pièce dans laquelle se tiennent des gardiens. A leur allure sortie tout droit de l'enfer, vous comprenez que vous vous trouvez devant une alternative peu encourageante : ils vous tuent ou vous les tuez... Bien sûr, si vous vous écroulez tout de suite, vous entrerez dans la légende et dans quelques siècles vos descendants mettront en scène votre histoire et pourront y jouer avec le plus grand recueillement... Mais peut-être est-il plus sage de tenter de sauvegarder votre vie, celle de votre bien-aimée et celle de votre futur enfant.
Vous ne le saviez pas ? Galious, en assiègeant le château, a aussi pris en otage l'enfant qui devait naître de votre union.
Vous ne comprenez pas l'attitude du grand prêtre n'est-ce pas ? C'est pourtant simple, Galious a vendu son âme au diable (ça vous dit quelque chose... un film sans doute). Depuis, il est l'incarnation du mal et désire briser votre amour.
Vous voyez, ce n'est pas si compliqué, vous avez déjà anéanti quatre ennemis, ce qui vous a donné une force neuve et de l'expérience... Allez, continuez en persévérant, vous y parviendrez. Il faut y croire...
(J'arrête là mes conseils car vous allez croire que je remplis un bulletin scolaire...) Mais, que s'est-il passé ? Popolon est mort ? Pauvre Aphrodite, vous voilà seule à présent, au milieu de tous ces êtres maléfiques. N'oubliez pas de vous munir de certains objets qui vous seront du plus grand secours. Tenez, là par exemple, vous devez prendre cette bouteille d'eau bénite afin de détruire plus facilement le grand démon si vous parvenez jusqu'à son monde... Vous le reconnaîtrez facilement par la mélodie étrange qui s'échappe de la pièce ainsi que par la fanfare qui l'accompagne. Soyez prudente, une seconde d'inattention et c'est la mort certaine...
Pardon ? Quelqu'un demande où est Aphrodite sur l'écran ? Mais voyons ! C'est la petite silhouette rouge animée d'un mouvement mécanique. D'accord, elle n'est pas aussi belle que la légende le relate et quand on voit le château, il n'a rien d'extraordinaire mais, que voulez-vous, la photographie n'existait pas encore à l'époque...

Testé sur MSX

Fiche technique

La légende est belle, le graphisme l'est moins. Quant aux personnages, ils sont plutôt marrants avec leur démarche mécanique. Les oiseaux sont très chouettes (sans jeu de mots...) et la musique bien que très éloignée des mélopées grecques est sympathique... A vous d'en juger.

THE CHESS GAME

Réflexion

Silence dans la salle ! Arcadov rencontre Emessixov pour la finale d'un tournoi qui fut très serrée. Particularité ? Emessixov a un cerveau de silicium et une mémoire en forme de galette magnétique contenant tout son savoir. Arcadov est nerveux car son adversaire passe pour être l'un des meilleurs de sa catégorie. Aujourd'hui, le tirage au sort l'a désigné pour jouer avec les blancs. Nous lui disons "bonne chance".

Ce jeu d'échec connaît, bien évidemment, tous les coups possibles et un niveau de difficulté qui pourra s'adapter à la force du joueur, du débutant au chevronné. C'est en fixant le temps de réflexion alloué à l'ordinateur que l'on détermine la force de la machine.



Les parties jouées peuvent être mises en mémoire et la trace sur imprimante permettra d'analyser les coups joués. L'ordinateur est capable de conseiller le joueur : merci pour lui !
Plusieurs autres options mineures sont proposées, tel le choix des couleurs de l'échiquier et des pièces.
Un bon investissement pour les passionnés ! ●

Testé sur MSX

Fiche technique

Les graphismes sont agréables et le joueur appréciera l'opportunité de choisir les couleurs de l'écran. Il est un peu dommage que l'échiquier n'occupe pas une plus grande partie de l'écran. Les effets sonores sont très limités : un bip informe le joueur que l'ordinateur a joué.

HYPERBLOB

Arcade

Avez-vous déjà trouvé plus horripilant que de devoir défaire les nœuds d'une pelote de laine avec laquelle vient de s'amuser votre adorable petit chat.
Plus horripilant que remonter une chaîne de vélo : vous avez à peine replacé quatre dents dans leur maillon que déjà trois se défont...
Plus horripilant que faire déborder la baignoire alors que vous venez de finir d'encaustiquer le sol.
Plus horripilant aussi qu'avoir les six bons numéros au loto et de n'avoir pas fait valider son bulletin.
Plus horripilant que grimper péniblement trois mètres de corde et de se raper les mains dans une glissage incontrôlée.
Plus horripilant aussi, alors que vous avez gravi un mont en suant sang et eau, que de s'apercevoir que vous avez oublié votre casse-croûte au campement.
Et le transport d'un poisson rouge dans un sachet plastique : la première fuite est bouchée vous voilà ravi lorsque... tout à coup... un petit jet d'eau s'échappe de l'autre côté du sachet... J'en oublie certainement...

Mais lorsque vous chargerez Hyperblob, vous verrez que la pelote de laine n'était qu'un casse-tête tout simple.
Vous allez devoir permettre à vos petites hyperblobettes de parcourir toute la surface de leur planète. Enfantin me direz-vous ! Essayez plutôt... Elles sont toutes "rigolotes" ces petites boules indisciplinées. La seule chose qu'elles sachent faire c'est rouler, rouler, rouler...
Bien sûr, dès que la surface de la planète deviendra poreuse, elles ne trouveront rien de plus intelligent que de s'infiltrer par les trous. Et puis elles n'auront pas l'idée de passer au-dessus des collines. Non... Il vous faudra donc leur dégager un chemin en abattant un bloc de béton par ci en colmatant une faille par là.
Pire que les moutons de ce pauvre Panurge, ces petites blobettes.
Attention tout de même s'il ne vous reste plus beaucoup de cheveux, ce jeu pourrait être fatal pour votre calvitie.●

*Testé sur **COMMODORE 64***



Fiche technique

Super ces petites boules à la bouille toute colorée, elles sont aussi rapides qu'elles sont stupides... c'est dire...
Les couleurs sont très bien, la musique est aussi entêtante que ces petites hyperblobettes.
Bref, un logiciel très bien réalisé avec un scrolling hyper rapide. Vraiment génial mais vraiment horripilant...





Arcade

Encore une catastrophe aérienne dans le ciel des Etats-Unis. L'engin, un F21 Condor a dû être victime d'une défaillance technique. Nous n'en avons retrouvé que les débris calcinés. Peut-être la boîte noire du véhicule spatial pourra nous indiquer l'origine du désastre.



Quelques jours plus tard...
Après expertise des débris et des données stockées dans la boîte noire, après avoir réuni les derniers messages du pilote de l'engin, nous en sommes arrivés à des conclusions troublantes. Nous en parlerons dans un rapport destiné au "Suprem Command" de l'armée américaine. Tout d'abord, nous en avons informé monsieur le responsable de la défense spatiale par télégramme.
En voici le contenu :
Tragédie du F21 Condor - expertise terminée - stop.
Pilote en mission spéciale pour défendre New-York victime attaque étrangère - stop.
Objets volants non identifiés dans ciel U.S. - stop.
Armes hyper puissantes - stop.
Flotte aussi importante qu'abeilles dans ruche - stop.
Après victoire U.S. départ pour autre galaxie - stop.
Voyage très dangereux, rapidité extraordinaire, nuages nombreux, turbulences importantes - stop.
Seconde attaque spatiale décor lunaire - stop.
Armes plus puissantes, plus sophistiquées - stop.
Aucun répit pour F21 Condor - stop.
Second voyage interspatial plus dangereux que précédent - stop
Collision avec nuages - perte de contrôle de l'engin - stop.
Défaillance radio - stop.
Explosion engin - stop.●

Testé sur ***COMMODORE 64***



Fiche technique

Vous allez passer d'agréables moments avec ce jeu aux décors variés, aux dégradés de couleur très réussis, aux effets sonores bien adaptés aux scènes de batailles. Les ennemis sont nombreux, aussi vous devrez être très attentifs.
Les scènes de déplacements intergalactiques sont hyper rapides, très impressionnantes et souvent fatales.

Arcade

πr^2

Ce matin, après s'être rasé de près, avoir revêtu son plus beau costume et ciré ses chaussures "du dimanche", Raymond Méninges, le célèbre mathématicien.Pardon ?. Vous ne connaissez pas ?. Alors reprenez plutôt vos manuels de géométrie et apprenez bien vos théorèmes ! Ça y est vous avez coupé le cours de ma pensée !... Que disais-je ? Ah ! Oui ! Je vous parlais du professeur Méninges. Ce matin, après avoir soigné son look (oh zut... j'ai encore fait une faute de style, il va être temps que je fasse le ménage dans la cavité qui abrite mon cerveau) - après avoir soigné son image, le professeur a touché sa patte de lapin porte-bonheur. Car, aujourd'hui est un grand jour pour le brave monsieur Méninges : il va pour la première fois de sa vie passer à la télévision. Pas besoin de document, tout est dans la tête du célèbre mathématicien.



Voilà qu'apparaît à l'écran le générique de l'émission : "Un mathématicien raconte...". Raymond Méninges ajuste son nœud papillon, toussotte une dernière fois afin de s'éclaircir la voix puis, s'installe devant le micro. "Chers télespectateurs, vous allez avoir la joie, ce soir, de suivre en direct la thèse de l'un de nos plus célèbres mathématiciens, je veux bien sûr parler du professeur Méninges... Professeur, je crois que vous allez traiter pour nous de votre découverte concernant la mesure de la surface d'un cercle.

- Pardon ? Vous avez parlé de cercle, euh... plutôt de mesure. Ah ! de surface... euh... je vois...''. O monde cruel ! Le professeur vient d'être la malheureuse victime d'un complot qui siège au centre de son cerveau. Son ennemi (je veux parler du trac) vient encore de porter une attaque subite au pauvre monsieur Méninges. Vite, il va devoir faire un petit tour au milieu des engrenages de son hémisphère cérébelleux. Où sont passées ces maudites formules ? Voilà, à gauche, deux engrenages plus loin, il aperçoit un signe cabalistique, c'est certainement un élément de la fugitive formule.

Le professeur se précipite sur l'engrenage, récupère l'élément, regagne un autre engrenage puis un autre puis... Ah ! Ça y est ! Voilà un second signe puis un troisième. La formule est presque complète. ''Alors professeur, vous semblez avoir un moment d'hésitation ?''.

- Non, non, pas du tout. Voyons... $^2r\pi$ euh... excusez-moi ma langue a fourché... $r^2 \pi$... zut... ça n'est pas encore cela... πr^2... oui, c'est ça... πr^2...''.
Ouf, le petit professeur vient d'éviter de peu une véritable catastrophe, son quotient intellectuel a failli passé de l'autre côté de la moyenne nationale, heureusement qu'il a su déjouer les pièges tendus par cet affreux trac...●

Testé sur ***COMMODORE 64***

Fiche technique

Génial ce nouveau jeu d'arcade. Enfin une idée qui sort de l'ordinaire. Les graphismes sont très sympas, l'animation très attirante, le tout rythmé par une super petite mélodie tirée tout droit d'une boîte à musique. A mettre entre toutes les mains (surtout celles des horlogers).

MICRO RHYTHM +

Utilitaire

Deux ans pour réunir tous les fonds nécessaires. Deux ans pour sélectionner les acteurs, sélectionner les lieux de tournage, réaliser la mise en scène...
Voilà que nous allions enfin pouvoir monter le film, notre film. Son thème ? Oh, rien de très profond, juste une saga du monde contemporain, près de nous dans la ville. L'idée germait en nous depuis plusieurs années, le décor était déjà planté au plus profond de nos têtes ; seule manquait la musique.
Il nous fallait un compositeur qui puisse à la fois créer des thèmes pour percussions et qui soit capable de composer une musique d'avant-garde.
Après de nombreuses recherches, nous avions fini par en dénicher un, un peu original certes, mais qui répondait tout à fait à nos attentes. Le film terminé, il ne nous restait plus qu'à enregistrer la bande originale et faire monter le générique.



Quelle ne fut pas la surprise des premiers distributeurs de films et cinéphiles lorsqu'ils virent apparaître sur leurs écrans : ''bande originale : Micro Rhythm +''.
Eh oui, c'était bien d'un logiciel qu'il s'agissait... Un utilitaire capable de vous jouer une musique atonale avec des instruments de percussion assez variés.
Enfin, cela dépendait un peu de l'utilisateur tout de même...Peut-être un musicien confirmé aurait-il pu programmer autre chose que ces thèmes d'avant-garde pour lesquels même Bela Bartok pouvait se sentir dépassé. Mais pour nous, l'essentiel était le film et les économies que nous avions réalisées en optant pour un logiciel plutôt que pour un véritable compositeur.●

Testé sur ***COMMODORE 64***

Fiche technique

Jouez sur votre clavier de micro comme sur celui d'un piano, tout en sortant une musique pour instruments à percussion, voilà ce que vous pouvez faire avec ce logiciel. Ne cherchez ni un son digitalisé, ni des menus ''mode d'utilisation'', sinon vous allez être déçu par la pauvreté de l'utilitaire...



Arcade

Lorsque je reprends mes esprits au petit matin, je ne sais pas très bien si j'ai fait un rêve merveilleux ou si je viens de réaliser un retour dans mes vies antérieures...Toujours est-il que je viens de remonter aux sources jusqu'à la douce période du roi Salomon.

Pourquoi douce me direz-vous ? Parce que je me situe dans un contexte bien particulier, très très proche du roi Salomon. Et qui dit roi Salomon dit... trésor, bien sûr ! Je vous reconnais bien là ! Les mots magiques vous mettent tout de suite des dollars à la place des yeux... Espèce d'Onc' Picsou !



Seulement, n'allez pas croire que la course au trésor va se révéler être un jeu d'enfant ! Au contraire vous allez certainement friser tout comme moi la crise de nerfs. Car, pour espérer atteindre le commencement de la fin du long chemin qui vous mènera au trésor, vous devrez peiner corps et âme en tordant votre joystick en vous cassant les ongles et en vous arrachant les cheveux... Oh, le principe est fort simple : vous êtes dans une pièce parsemée de briques dont certaines sont destructibles ; vous devez vous en servir pour atteindre la clé qui vous ouvrira la porte du salut vers la prochaine pièce. Et chaque pièce franchie vous rapproche un peu plus de la fortune et de l'allégresse. Mais il y a quand même un petit os : chaque pièce est hantée par une ribambelle de personnages mythiques soit mais dangereusement mortels. Alors pour avoir une infime chance de parvenir au but fixé, une seule devise à respecter : bon pied, bon œil et réflexes à toute épreuve...●

Testé sur AMSTRAD CPC

Fiche technique

Après une page écran superbe, vous accédez à des écrans classiques sur fond de murs de briques très colorés, heureusement ! L'animation est très rapide et la difficulté croissante ; la musique, quant à elle, se révèle un peu nasillarde... En conclusion, ce jeu ne vous tiendra pas en haleine durant des semaines !

WORLD CLASS LEADER BOARD

Simulation

En ouvrant les volets sur ma verte prairie, je constate avec un immense plaisir que l'atmosphère matinale se prête particulièrement bien à un petit 18 trous... histoire de se mettre en forme pour la journée !
Comme d'habitude, je vais encore passer 5 bonnes minutes à effectuer mon choix de terrain. Voilà ce qui arrive lorsque 4 parcours exceptionnels sont à votre disposition ! Ayant autant envie d'eau que de verdure, je décide de me rendre au Doral Country Club, célèbre terrain surnommé le "Blue Monster" car il contient autant de pièces d'eau que d'herbe. Fort de cette décision, il ne me reste plus qu'à prendre mon caddy contenant les quatorze clubs disponibles et en avant pour l'exploit ! Malgré tout, n'ayant pas encore acquis un niveau de champion, je me contenterai de choisir celui d'amateur ce qui me permettra de me concentrer sur mon tir sans avoir à tenir compte de l'influence du vent sur la balle. Le terrain s'avance devant moi à perte de vue ; un peu anxieux, je me risque à sélectionner mon premier coup. Malheur ! Sans le faire exprès, je viens de faire un slice, fort joli d'accord mais très peu approprié à ma position actuelle... Résultat : ma balle va lamentablement se heurter contre un des nombreux arbres longeant tout le parcours. Je suis affreusement confus !
D'autant plus que maintenant, je me retrouve complètement coincé entre les arbres et je ne sais pas trop comment m'en sortir. Qu'à cela ne tienne ! Une petite vue aérienne du trou va me permettre de me réorienter. Il va vraiment falloir que je me concentre très fort pour essayer de réaliser le par qui représente le nombre de coups qu'un bon joueur doit frapper pour atteindre son trou.
Pour terminer, si par hasard vous n'aimez pas pratiquer ce sport en solitaire, vous avez la possibilité de faire preuve de vos qualités réelles face à un, deux ou même trois adversaires... Alléchant, non ? ●

*Testé sur **AMSTRAD CPC***

Fiche technique

Cette nouvelle version de simulation de golf présente deux avantages certains : quatre terrains très intéressants avec une bonne précision de tir d'une part et un graphisme beaucoup plus fourni et plus joli que la première version de Leader Board d'autre part... Quant au bruitage, le luxe va jusqu'au son des balles contre les arbres ou dans l'eau. Somme toute, un bon investissement.



Voilà trois jours que je tente de battre mon propre record dans ce jeu, mais en vain. A chaque fois que le compteur affiche un score identique, plouf... je sombre dans les profondeurs d'où l'on ne revient pas... Pourtant, je suis sûr que l'on peut aller plus loin... Pardon ?

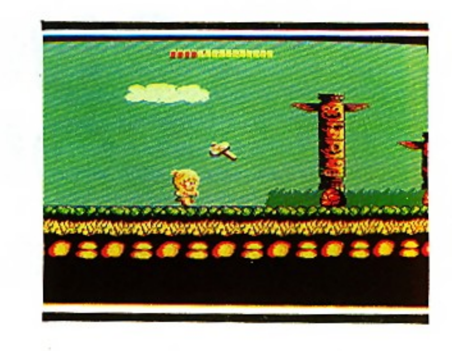
Vous pensez avoir atteint le score le plus élevé ? Parfait... Alors prenez une photo d'écran qui prouvera votre bonne foi (eh oui, on ne sait jamais, vous pourriez avoir la malencontreuse idée de tricher) et envoyez-la au journal. Ainsi, si vous détenez la pole position, vous connaîtrez la gloire de monter sur la plus haute marche du podium ARCADES...

Au fait, si vous désirez être reconnu de vos amis, joignez une photo d'identité à l'envoi du score et de la photo d'écran...



WONDER BOY

Arcade



A travers les bois, à travers les plaines, au bord de la mer, sur le versant des montagnes, au milieu des déserts, il a bravé la peur, il a bravé la mort.

Il n'avait que son courage pour vaincre toutes ces embûches. Et quel courage !

Mais pourquoi s'est-il donné tant de mal, pourquoi a-t-il pris tant de risques ?

Pour moi, Tanya, enlevée par un roi brutal. Il a réussi, il m'a sauvée.

Ça n'a pas été facile vous savez...

Il a d'abord dû se battre contre les escargots géants. Ces gastéropodes étaient sans pitié pour mon petit Wonder-boy. Heureusement qu'il avait pu dénicher quelque part, derrière un arbre, une hache de guerre dont il pouvait dorénavant se servir pour terrasser ces mollusques aux cornes rétractiles. Souvent, il faisait le plein d'énergie en saisissant les fruits riches et sucrés de cette herbacée géante appelée bananier.

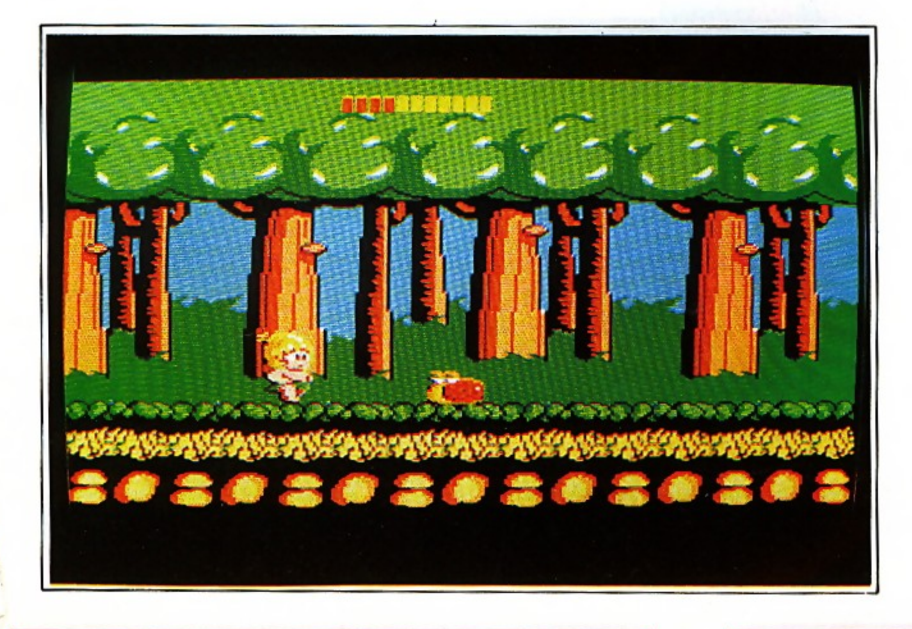
Il avait rencontré des phénomènes fantastiques tels que des totems en plein désert, des fraises flottant au-dessus de terrifiants najas, des cailloux dans lesquels se cachaient des objets utiles : un skateboard par exemple (on n'arrête pas le progrès...). Il avait dû éviter les énormes rochers qui glissaient le long des pentes abruptes. Il avait maintes fois rencontré des feux qu'il devait enjamber au péril de sa vie.



Il avait puisé ses dernières forces dans le cœur d'un... artichaut...

Mais toutes ces embûches n'avaient pas empêché mon Super-Man, mon Roméo, mon Zorro, mon Wonder-boy de me sauver la vie, de m'arracher aux griffes de ce roi sans âme...

Testé sur SEGA ■

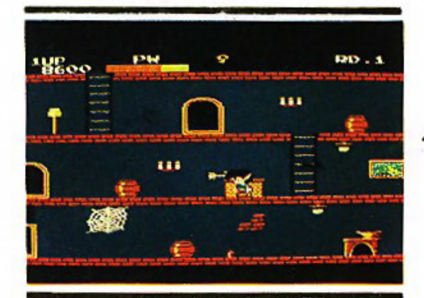


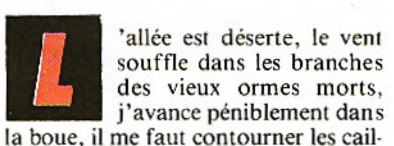
Fiche technique

Un bon moment à passer avec votre console et ce jeu d'arcade qui vous permet de changer de tableau très rapidement. Vous ne vous ennuierez pas tout au long de ces paysages qui varient sans cesse. L'animation, les graphismes et la musique sont très enfantins, ce qui donne au jeu un aspect très gai.

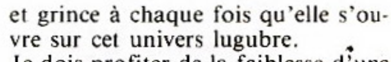
GHOST HOUSE

Arcade

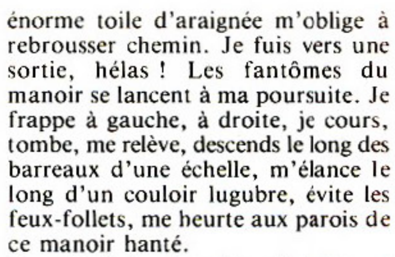




L'allée est déserte, le vent souffle dans les branches des vieux ormes morts, j'avance péniblement dans la boue, il me faut contourner les cailloux, les arbustes qui entravent le passage. Au-dessus de ma tête le cri d'un hibou déchire la nuit.
Revêtue d'un grand manteau sombre, sur l'épaule un grand sac vide, je me dirige vers le manoir. Dans la lueur des bougies, j'aperçois le comte, derrière sa fenêtre. Mon expédition nocturne doit rester totalement secrète, le maître de ces lieux ne doit pas me savoir céans, sinon... Mais je n'ose pas y penser.
Les branches craquent, sept chauves-souris tournent autour de moi. Sept... un chiffre magique, un chiffre maléfique.
Ce soir est soir de pleine lune, il est minuit. Le comte se prépare à se transformer en être assoiffé d'hémoglobine. Cette nuit, il va hanter les couloirs du manoir en quête de sang tiède. J'ai choisi cette dangereuse soirée afin de découvrir le trésor caché du comte Dracula.
En effet, cette nuit, il ne descendra pas dans le souterrain du château, il préfèrera aiguiser ses dents et pénétrer dans la chair fraîche du cou de ses victimes.
Pour éloigner ce vampire de mon chemin, j'ai sur moi une médaille représentant une croix et, dans la poche de mon manteau une gousse d'ail.
Je ne dois pas m'aventurer près du cimetière car les ancêtres du comte pourraient sortir de leur cercueil et me vider de ma substance écarlate.
La porte du manoir n'est pas fermée, c'est ma chance. Elle bat avec le vent



et grince à chaque fois qu'elle s'ouvre sur cet univers lugubre.
Je dois profiter de la faiblesse d'une bougie pour m'infiltrer dans le sinistre corridor.
A pas de loup, je me glisse à l'intérieur de la bibliothèque.
Une odeur de papier moisi, un parquet qui craque sous chacun de mes pas, la complainte du vent dans la cheminée : j'ai peur.
Le comte m'a peut-être entendue...
Rapidement je rejoins la porte du souterrain. Ouf... Personne ne me suit, ma respiration reprend son rythme habituel lorsque soudain... une



énorme toile d'araignée m'oblige à rebrousser chemin. Je fuis vers une sortie, hélas ! Les fantômes du manoir se lancent à ma poursuite. Je frappe à gauche, à droite, je cours, tombe, me relève, descends le long des barreaux d'une échelle, m'élance le long d'un couloir lugubre, évite les feux-follets, me heurte aux parois de ce manoir hanté.
Trop tard, je n'aurai pas le trésor et de toutes façons qu'importe, je sais que je vais périr d'un instant à l'autre sous les dents de ce vampire cruel, sous les dents de Dracula.

*Testé sur **SEGA***

Fiche technique

Rien de très terrifiant dans ce jeu au thème lugubre. Les dessins sont plutôt drôles, la musique très soul-music, l'animation n'a rien d'extraordinaire mais l'ensemble donne un chouette jeu d'arcade. Hémophiles s'abstenir...



EXCITEBIKE

Simulation



L'autre jour, à l'heure du déjeuner, je me promenais dans les couloirs immenses d'un centre commercial, léchant au passage quelques vitrines aux couleurs chatoyantes lorsque j'aperçus à quelques pas de moi, un visage qui me rappelait quelqu'un.
Après quelques secondes d'hésitation, je parvins à lui mettre un prénom : Antoine.
Non, non pas le chanteur ! Mon Antoine est lui aussi très célèbre mais dans un milieu très différent de celui du show business. Antoine est ce que l'on pourrait appeler un pilote professionnel. En effet, il passe tout son temps sur les circuits motocyclistes de France et de Navarre.
"Il doit gagner beaucoup d'argent" me direz-vous. Eh bien là, je vous arrête tout de suite. Il ne gagne rien du tout (ou quelques primes une fois sur quatre) et en plus, il dilapide toute sa fortune dans l'entretien de la moto.
Puisque je le connais de longue date pour avoir la même passion que lui, je suis allée à sa rencontre et nous avons discuté... moto. (Ça va de soi). Et c'est en ces termes de professionnel qu'il m'a relaté ses dernières épreuves. Ecoutez plutôt...
"Ça y est la saison est terminée... J'croyais la finir sans gamelle mais la semaine dernière, aux essais qualif' je me suis fait mettre un tour par les deux premiers. Ça m'a agacé... Alors j'ai mis la poignée dans l'coin et je suis passé taquet devant les tribunes. Devant moi, j'ai vu Serge et Roger, j'ai voulu les rattraper mais j'me suis fait taxer par Jean-Patrick, tu sais, c'lui qu'aime pas le café en poudre... Juste après la courbe, j'ai dérapé dans une flaque de boue, ça m'a ralenti. Ensuite, j'ai pris le premier tremplin, le second, bref tout allait bien et puis en atterrissant, ma bécane est retombée sur un tas de ferraille. C'était la moto de ton frangin. J'me suis pas retourné, j'ai continué parce qu'il fallait que j'rattrappe Roger... Mais en arrivant dans une flaque d'eau : flic, flac, galette... J'ai tordu la fourche, cassé le carénage, percé la combarde, enfin tu vois j'avais encore gagné mon voyage... sans parler des bleus et des courbatures que j'ai eus depuis...".
Pour ceux qui n'auraient pas bien compris le vocabulaire châtié de mon ami, ce n'est pas la peine de prendre un dictionnaire...
Voici la traduction de certains termes :

- gamelle : chute ;
- essais qualif : essais pendant lesquels le concurrent doit se classer parmi les premiers de la manche afin d'être sur la ligne de départ pour la course officielle ;
- mettre la poignée dans l'coin : aller le plus vite possible ;
- passer taquet : résultante de l'action précédente... ;
- se faire taxer : se faire dépasser par un autre concurrent ;
- flic flac galette : dérapage incontrôlé se finissant par une chute spectaculaire ;
- combarde : combinaison de cuir.

C'est un sport très dur la moto... Mais jugez en plutôt en chargeant Excitebike sur votre micro et attention : gamelle...

Testé sur NINTENDO ■

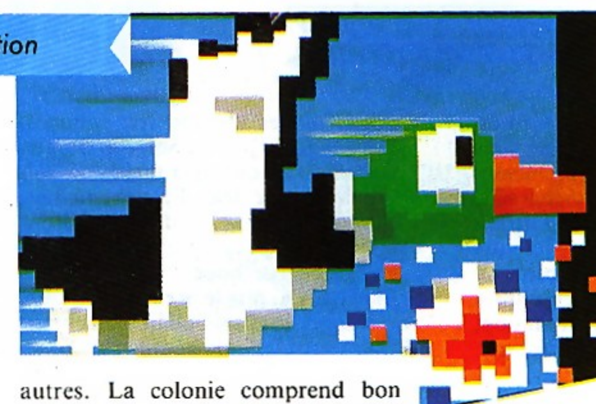


Fiche technique

Excitebike est le premier jeu que je teste sur Nintendo, aussi ne puis-je pas le comparer aux autres produits de la nouvelle gamme. Toutefois, le graphisme m'a beaucoup plu, l'animation est aussi sympa que les couleurs, les détails sont fidèles à la réalité : caméraman qui suit le passage d'un coureur, roue arrière à l'arrivée, ombre de la moto au dessus du tremplin, éclaboussures de boue lors du passage d'une moto dans une flaque. Bref, du travail soigné accompagné d'une chouette musique.

DUCK HUNT

Simulation

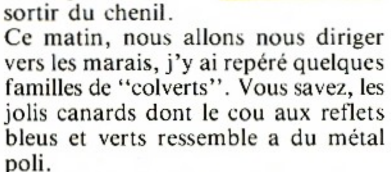




Les dernières brumes de chaleur se sont dissipées, les premières gelées du matin recouvrent d'une robe argentée les herbes et les feuillages. Çà et là, des araignées ont tissé leur toile aux perlettes de cristal. Le fond de l'air est frais (laïo laïo...). Pas question de faire une grasse matinée en ce dimanche d'automne : je pars à la chasse.

J'ai revêtu pour l'occasion ma tenue de guerrier, chaussé mes bottes de caoutchouc.

Je n'ai pris dans ma gibecière que le strict minimum : un sandwich jambon beurre, une boîte de sardines à l'huile, une petite bouteille de rouge (enfin, petite... un litre quoi...) et deux paquets de cartouches. Tuloupp, mon chien est heureux, il va enfin pouvoir sortir du chenil.



Ce matin, nous allons nous diriger vers les marais, j'y ai repéré quelques familles de "colverts". Vous savez, les jolis canards dont le cou aux reflets bleus et verts ressemble a du métal poli.

Tuloupp court d'un buisson à l'autre pour y repérer les odeurs de gibier. Soudain derrière une haie de roseaux s'envolent deux superbes canards. Je saisis mon arme, j'épaule, je vise, je tire... Trop tard, les deux volatiles s'en sont allés. Tant pis, nous réussirons bien à en dénicher quelques autres. La colonie comprend bon nombre de canards, il y en aura bien trois ou quatre pour moi.

10h30, voilà plusieurs heures que je marche, j'ai les bottes pleines de boue, mon fusil me semble plus lourd et j'ai dans ma gibecière deux superbes canes.

Elles n'ont pas, comme leurs acolytes masculins cette belle couleur métallique mais qu'importe quand elles sortiront de la cocotte, entourées de tendres petits navets, et de bonne sauce, la couleur du cou n'aura plus la moindre importance.

Je vais me reposer un peu, profiter de ce tronc d'arbre pour m'asseoir et prendre une petite collation. A mes côtés, Tuloupp pousse un petit somme. Il l'a bien mérité, brave toutou...

Mais qu'entends-je ?

Derrière moi, à moins de dix mètres, vient de s'envoler un magnifique colvert, puis un autre.

Je pose ma boîte de sardines, je charge mon fusil et je vise un second canard, un peu moins gros mais tant pis, ce sera toujours bon à pendre...

Enfin, s'il ne m'échappe pas...

Il m'a échappé.

Tuloupp, que la première détonation a réveillé en sursaut rit aux éclats.

Vous ne me croyez pas, vous pensez que j'ai encore trop bu...

Eh bien chargez Duck Hunt et vous verrez que je ne mens pas : mon chien rit, parce que... mon chien c'est quelqu'un

Testé sur NINTENDO ■

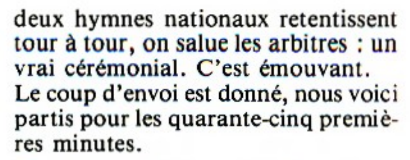
Fiche technique

Après vous être entraîné au ball-trap en visant des assiettes (ou pigeons d'argile), vous allez tenter d'abattre un ou deux canards (au choix) à l'aide de votre pistolet à rayons. Votre chien vous les rapportera ou... rira si vous les avez laisser fuir. Des couleurs très vives, une animation bien réalisée, un programme très gai avec une super musique. Un jeu simple mais marrant...



SOCCER

Simulation



Quatre mois que j'économisais pour m'offrir le billet d'avion : Paris-Mexico-Paris. Quatre mois durant lesquels je ne suis jamais allé au cinéma, durant lesquels je ne suis jamais sorti en boîte de nuit.
C'est qu'il faut se serrer la ceinture si l'on veut assister à la coupe du monde de football.
Aujourd'hui, dans l'avion, j'ai relu tous les articles concernant le Mundial. Je sais tout !
De la blessure de l'arrière gauche brésilien au dernier carton rouge du libéro ouest- allemand ; je sais tout !
Bon d'accord, je n'assisterai ni à la demi-finale ni à la finale, je ne suis pas assez riche... Mais tant pis, je vais être l'un des cinquante mille spectateurs du match France-Italie. Je crois que j'en aurai pour mon argent.

L'Italie est donnée vainqueur. Hum, moi je n'y crois pas trop. Vous avez vu leur gardien de but ? Nul... Et leurs arrières ? Aucune technique de jeu.
Le jour du match arrive enfin...
Après trois heures d'attente dans les gradins, voici enfin venu le moment où nous allons découvrir devant nous, sur le gazon fraîchement tondu, les deux équipes qui vont s'affronter. Les deux hymnes nationaux retentissent tour à tour, on salue les arbitres : un vrai cérémonial. C'est émouvant.
Le coup d'envoi est donné, nous voici partis pour les quarante-cinq premières minutes.

Trois minutes de jeu, la balle est toujours dans notre camp, les Français n'ont pas encore mené de belles actions, mais comme le dit la morale de ce brave La Fontaine : rien ne sert de courir... Tout de même, lorsqu'il s'agit d'un match de coupe du monde, mieux vaut être lièvre que tortue.
Ah, si l'avant-centre bordelais n'avait pas dû subir cette intervention au genou ! Nous n'en serions pas là.
Dix-septième minute de jeu, les Italiens font le pressing, leur marquage individuel est d'une efficacité à toute épreuve, impossible pour nos joueurs de construire une bonne action.
Et puis cet arbitre bulgare...
Il ne cesse de casser le jeu par des coups de sifflets intempestifs... et toujours en leur faveur. Et cette chaleur ! Nos pauvres joueurs n'y sont pas habitués. C'est qu'il fait plus chaud en Italie !
Quatre-vingt-septième minute de jeu : magnifique, splendide, le plus beau but de ce Mundial.
A trois minutes de la fin, les Français ont sauvé l'honneur et de quelle façon !
Bon, bien sûr les Italiens seront demi-finalistes mais par quel hasard : trois buts médiocres, marqués dans des conditions douteuses : du football à l'italienne quoi !

Testé sur NINTENDO ■



Fiche technique

Pour les dingues de football, voici un logiciel bien attrayant : le graphisme et l'animation sont bien réalisés, sans raffinement toutefois.
La musique est très entraînante : pénalties, corners, coups-francs y seront rythmés dans la joie.



COCO

DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS Ø 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	
IMAGINE ARCADE HITS	110
ALL STAR HITS N 2	110
STAR GAMES 2	89
AMSTRAD GOLD HITS N 2	89
OCEAN ALL STAR HITS	89
HIT PACK	89
HIT PACK 2	89
HIT PACK 3	89
6 PACK VOL 2	89
KONAMI GREATEST HITS	89
THEY SOLD A MILLION	89
THEY SOLD A MILLION 2	89
THEY SOLD A MILLION 3	89
PACK LORICIEL N. 4	145
ACADEMY	85
ARMY MOVES	89
ACE OF ACES	89
ARKANOID	85
BIVOUAC	145
BARBARIANS	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
CALIFORNIA GAMES	89
CHARLY DIAM'S	140
CONVOY RAIDERS	85
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
DEATH WISH 3	85
DEATHSCAPE	95
ENDURO RACER	89
GAME OVER	85
GRAND PRIX 500CC	145
GAUNTLET	95
GHOST'N GOBLINS	85
HYBRID	95
INDIANA JONES	95
INFILTRATOR	95
JACK THE NIPPER 2	89
JAIL BREAK	95
KRACKOUT	95
LE TALISMAN D'OSIRIS	145
LES DIEUX DE LA MER	145
LEADER BOARD	85
MYSTERY OF THE NILE	95
MISSION	140
MASK	95
MARCHE A L'OMBRE	140
MARIO BROS	89
METROCROSS	95
MARBLE MADNESS CONST KIT	120
NEMESIS	85
PAPERBOY	85
PROHIBITION	190
QUARTET	95
RYGAR	89
RENEGADE	89
ROAD RUNNER	89
SOLOMON'S KEY	89
SURVIVOR	95
SLAP FIGHT	89
SAMURAI TRILOGY	89
STARFOX	95
SABOTEUR 2	89
STRIKE FORCE COBRA	95
SUPERCYCLE	95
SYGMA 7	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	90
STARGLIDER	145
THRONE OF FIRE	89
TUER N'EST PAS JOUER	95
TANK	89
TAI PAN	89
TENEBRES	89
TRAILBLAZER	88
VICTORY ROAD	89
WORLD CLASS LEADERBOARD	89
WONDERBOY	89
WORLD GAMES	95
XEVIOUS	89
ZYNAPS	95

AMSTRAD CPC DISK

COMPILATIONS :	
ALL STAR HITS N.2	149
IMAGINE AECADE HITS	149
ALBUM EPYX	169
GAME SET AND MATCH	169
STAR GAMES 2	139
AMSTRAD GOLD HITS N 2	139
OCEAN ALL STAR HITS	139
HIT PACK	139
HIT PACK 2	139
HIT PACK 3	139
6 PACK N 2	139
KONAMI GREATEST HITS	139
THEY SOLD A MILLION	139
THEY SOLD A MILLION 2	139
THEY SOLD A MILLION 3	139
ACADEMY	139
ARMY MOVES	139
ACE OF ACES	139
ARKANOID	139
ATTENTAT	99
BATTLE SHIPS	139
BIVOUAC	145
BARBARIANS	135
BASKETBALL TWO ON TWO	139
BOMBJACK 2	139
BOB WINNER	169
CALIFORNIA GAMES	139
CONVOY RAIDERS	145
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DEATH WISH 3	139
DEATHSCAPE	160
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
ENDURO RACER	145
GAME OVER	139
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
HEAD OVER HEELS	145
INDIANA JONES	139
IKARI WARRIOR	139
JACK THE NIPPER 2	139
JAIL BREAK	145
LE TALISMAN D'OSIRIS	180
LES DIEUX DE LA MER	195
LES TEMPLIERS D'ORVEN	195
LE MASQUE +	179
MYSTERY OF THE NILE	160
MASK	145
MARCHE A L'OMBRE	189
MAG MAX	149
METROCROSS	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NITROGLYCERINE	240
PAPERBOY	135
PROHIBITION	210
QUARTET	140
RYGAR	139
RENEGADE	139
ROAD RUNNER	140
SURVIVOR	145
STARFOX	169
SLAP FIGHT	140
SAMURAI TRILOGY	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SUPERCYCLE	139
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
TRANTOR	139
TANK	139
TUER N'EST PAS JOUER	190
THE PAWN (6128)	199
VICTORY ROAD	139
WORLD CLASS LEADERBOARD	139
WIZBALL	145
WONDERBOY	140
XEVIOUS	139

COMMODORE 64

	C	/D
POWER CARTRIDGE	470	K
ACE 2	95	149
ARMY MOVES	85	139
ARKANOID	85	139
AUSTERLITZ	150	190
ACE OF ACES	89	139
BATTLE SHIPS	89	139
BUBBLE BOBBLE	95	145
BISMARCK	110	169
BATTLE CRUISER		430
BARBARIANS	89	139
CALIFORNIA GAMES	89	139
CONVOY RAIDERS	95	145
DEATHWISH 3	95	149
DEFENDER OF THE CROWN		169
DESTROYER		145
EPYX EPICS	95	145
ENDURO RACER	89	139
FLIGHT SIMULATOR II. N FR		590
GAME SET AND MATCH	119	169
GUILD OF THIEVES		195
GAME OVER	89	139
GREAT ESCAPE	85	139
GRAND PRIX 500cc	139	189
GUNSHIP	139	189
GAUNTLET	89	139
HEAD OVER HEELS	85	139
H M S PEGASUS		290
HIT PACK	89	139
HIT PACK 2	89	139
HIT PACK 3	89	139
6 PACK VOL 2	89	139
INDIANA JONES	89	139
INFILTRATOR	89	139
JACK THE NIPPER 2	89	139
JAIL BREAK	89	139
KAMPFGRUPPE		350
KONAMI GREATEST HITS	89	139
LIVINGSTONE	95	149
LAST NINJA	99	145
LA GESTE D'ARTILLAC		240
LEADER BOARD	89	139
MYSTERY OF THE NILE	95	149
MEAN CITY	95	145
MEGA APOCALYPSE	99	149
MAG MAX	89	145
METRO CROSS	89	139
PIRATES	145	185
RENEGADE	95	145
RYGAR	95	145
RED L.E.D.	95	149
ROAD RUNNER	95	145
REVS +	120	
SUPER SPRINT	85	135
SOLOMON'S KEY	89	139
SUMMER GOLD	99	
STAR GAMES 2	89	145
SUPER SOCCER	89	139
SLAP FIGHT	89	139
SNAP DRAGON	95	145
SAMURAI TRILOGY	89	139
SHORT CIRCUIT	85	139
STARGLIDER	160	190
SILENT SERVICE	89	139
TRANTOR	89	139
TRACK & FIELD	95	149
TUER N'EST PAS JOUER	95	145
THE FIFTH QUADRAN	95	145
TOP GUN	89	129
TAI PAN	89	149
TOMAHAWK	99	149
THE PAWN		199
ULTIMA 1		260
ULTIMA 3		260
ULTIMA 4		260
VICTORY ROAD	89	139
WIZ	95	145
WARGAME CONSTRUCTION SET		240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95	169
WONDERBOY	89	135
WIZBALL	99	149
WORLD GAMES	95	145
X15	95	149

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
A.R. THE DUNGEON	290
BARD'S TALES	390
BARD'S TALES 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER GREY SMOKE	490
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	390
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
EXCALIBUR QUEST	210
EARTH ORBIT STATION	350
GLOBE TROTTER	210
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
H.M.S PEGASUS	390
INFILTRATOR	390
JET	490
KARATEKA	320
KING QUEST 3	290
LA CITE PERDUE	210
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NATO COMMANDER	290
OGRE	290
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
ROADWAR 2000	290
ROADWAR EUROPE	450
SKY CRAZED	250
SUPER BOULDERDASH	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THE PAWN	260
UNDER FIRE	540
ULTIMA 1	290
ULTIMA 3	490
ULTIMA 4	740
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

IBM PC/COMPATIBLES

ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ACE OF ACES	350
ANCIENT ART OF WAR	490
ARTIFOX	490
BALANCE OF POWER	350
BASKETBALL	250
BOB WINNER	260
COMMANDO	390
COMPUTER DIPLOMACY	490
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	350
DEFENDER OF THE CROWN	290
DESTROYER	290
DUNGEONS SYSTEME	190
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	490
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
l'UNITE	250
GUNSHIP	490
GETTYSBURG	590
GULFSTRIKE	290
INFILTRATOR	290
JET	590
KING QUEST III	490
LUNAR EXPLORER	350
MISSION	250
MEURTRES EN SERIE	380
MARBLE MADNESS	490
M.G.T.	250
PROHIBITION	290
PINBALL WIZARD	350
PHANTASIE	390
PAC MAN	290
PORTAL	350
ROADWAR 2000	350
SAPIENS	290
SABOTEUR 2	250
STARGLIDER	250
STAR FLIGHT	550
SPACE QUEST	350
SILENT SERVICE	299
TOP GUN	240
TRIVIAL PURSUIT	295
ULTIMA 3	290
ULTIMA 4	590
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
WORLD TOUR GOLF	250
WILDERNESS	590
WORLD GAMES	380
10TH FRAME	520

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA	990
CARTOUCHES :	
PISTOLET PHASER +	
-MARKSMAN SHOOTING	
-TRAP SHOOTING	
-SAFARI HUNT	449
ALEX KIDD	219
ACTION FIGHTER	219
ASTRO WARRIOR	219
BLACK BELT	219
CHOPLIFTER	219
ENDURO RACER	219
F16 FIGHTER	169
GHOST HOUSE	169
MY HERO	169
OUT RUN	269
PRO WRESLING	219
QUARTET	219
SUPER TENNIS	169
SPACE HARRIER	269
SHOOTING GALLERY	219
TEDDY BOY	169
TRANSBOOT	169
THE NINJA	219
WORLD SOCCER	219
WORLD GRAND PRIX	219
WONDERBOY	219
ZILLION	219

CONSOLE NINTENDO :

CONSOLE NINTENDO :	
+ 2 JOYSTICKS	
+ CABLE PERITEL	
+ MARIO BROS	1190
CONSOLE NINTENDO DE LUXE :	
+ ROBOT R.O.B.	
+ PISTOLET A RAYONS	
+ 2 JOYSTICKS	
+ CABLE PERITEL	
+ GYROMITE	
+ DUCK HUNT	1990
BASEBALL	N.C
DONKEY KONG	N.C
DONKEY KONG JR.	N.C
DONKEY KONG 3	N.C
EXITEBIKE	N.C
GOLF	N.C
KUNG FU	N.C
MARIO BROS	N.C
MACH RIDER	N.C
POPEYE	N.C
PINBALL	N.C
SUPER MARIO BROS	N.C
SOCCER	N.C
SPORTS SERIES	N.C
TENNIS	N.C

Ce concours mensuel est ouvert à tous les lecteurs d'Arcades. Ne peuvent participer au concours les personnels du groupe et les personnels des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels.
Les réponses doivent figurer sur ce bulletin.

HAMMAMET ▶



• 1 • D'où vient le nom Arcades en informatique ?

• 2 • Quel est l'auteur du jeu "COBRA" ?

• 3 • Le nom du réalisateur dont le film a été exploité sous forme de jeux par Cobra Soft :

• 4 • Donnez le mois et l'année de la création d'UBI SOFT :

• 5 • Dans quel pays est fabriqué la console NINTENDO ?

• 6 • Le nom du sportif qui orne la jaquette du jeu "Les dieux de la mer" :

• 7 • Qui est OSIRIS ?

• 8 • Où se passent les derniers méfaits de "Jack the nipper" ?

• 9 • Citez deux disciplines du jeu "California games" :

• 10 • Indiquez le nombre de bonnes réponses reçues :

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL ARCADES – Editions SORACOM – BP 11 – 35170 BRUZ.
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.
Dernier délai le 30 novembre 1987.

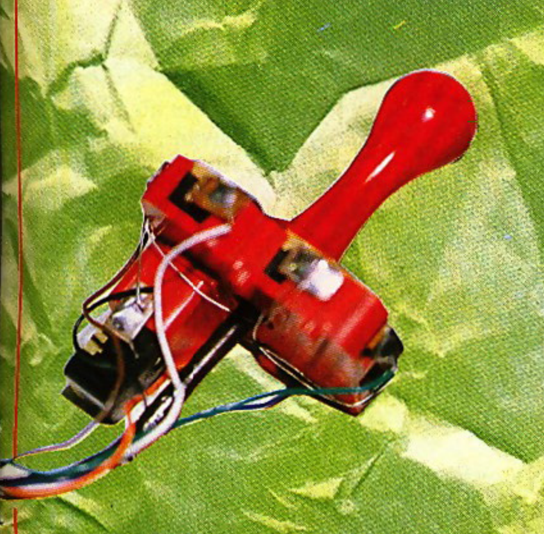
NOM ____________________ Prénom ____________________

Adresse ____________________ Ville ____________________

Code Postal ____________________ Signature



6
2
1



Joysticks à Gogo

Principal accessoire de l'ordinateur ou de la console de jeu, le joystick est également l'un des moins chers. Sans lui, il est impossible de jouer en faisant de bons scores. Pour tous les candidats au podium d'Arcades, voici une sélection de joysticks testés par les membres de la rédaction, aussi avant de commander le vôtre, lisez les conclusions de notre Docteur Tournevis.

Des champions vous diront qu'ils utilisent plusieurs joysticks différents, qu'ils sélectionnent en fonction de leurs jeux favoris. Les simulations sportives telles "Summer Games" ou autres, requièrent l'utilisation de joysticks dont la robustesse est à toute épreuve. Pour "UFO" ou "Hyperblob", on choisira un joystick offrant une bonne précision.

A quoi ressemble un joystick ? Gag ! Il nous prend pour des c... ou quoi ? Vous fâchez pas, j'explique ! Le joystick est, en général, composé d'une embase, d'un manche et d'un ou plusieurs poussoirs de tir. On distinguera les joysticks qui tiennent dans la main, de ceux que l'on peut poser sur une table. Le manche du joystick actionne des contacts, autorisant le déplacement dans 4 ou 8 directions ; les 4 directions principales étant Nord, Sud, Est, Ouest ; il sera important de juger la précision de positionnement entre ces 4 directions principales. Pour les diagonales, 2 switches sont actionnés simultanément. Le poussoir de tir est indépendant des autres. Sur certains modèles, on trouvera un dispositif de "tir automatique à répétition" composé d'un circuit électronique générant des impulsions qui simulent l'appui sur la commande de tir. Attention toutefois : dans certains cas, les ordinateurs n'aimeront pas ce dispositif (en particulier les CPC d'Amstrad qui "lisent" la position du joystick en même temps qu'ils testent le clavier).

La robustesse du joystick dépend en partie de l'axe sur lequel est monté le manche : s'il est en métal il y aura peu de risque de casse.
Par contre, s'il est en plastique gare à la longévité du joystick !
Les contacts pourront être composés par de simples lames flexibles, assurant la liaison électrique (c'est la simplicité) ou par des microswitches, gage d'une meilleure fiabilité.

L'embase a aussi son importance. Selon les jeux, il sera important de disposer d'une main de libre pour accéder au clavier. Dans ce cas, un joystick de table sera apprécié, surtout s'il dispose de ventouses assurant sa fixation sur une surface lisse.
Confié à des enfants, le joystick doit pouvoir tenir dans leurs petites mains : il y a peu de modèles adaptés à la morphologie des plus petits et çà, les constructeurs ne l'ont pas encore compris.

Tiens, en parlant des constructeurs, que penser des joysticks proposés par les fabricants d'ordinateurs ? Nuls ! En général, ils sont nuls ! Souvent réalisés à l'économie, ils ne résistent pas longtemps ou ont des formes peu adaptées. Chez Thomson, Amstrad, ou Sinclair (pour le Spectrum) on ne mise pas sur la fiabilité. Chez Nintendo ou Séga, les joysticks livrés avec les consoles peuvent être mis entre les mains des enfants : ils sont minuscules ! Zéro pointé !
Autre qualité, l'esthétique, qui fait que l'on tombera parfois sous le charme d'un modèle aux couleurs ou à la forme attrayante. Après tout, on peut aimer l'originalité !
Quant au dernier critère, le prix, s'il a son importance ne doit en aucun cas faire acheter un produit qui ne durera pas longtemps !

Les joysticks pour PC et Compatibles

Les PC et leurs Compatibles (ou encore les Apple...) utilisent des entrées joysticks dites "analogiques". Alors que, sur la plupart des ordinateurs, les joysticks fournissent une information en "tout-ou-rien" (contact fermé ou contact ouvert). Sur les PC, le signal est une tension proportionnelle à la position du manche.
Le composant principal du joystick PC est un potentiomètre. De sa qualité dépendra la précision du positionnement du mobile sur l'écran. Avec ce système, il faut introduire une nouvelle donnée : la position du point zéro qu'il faut régler en fonction de chaque jeu et de l'ordinateur. Ce préréglage s'effectue au moyen de "trimmer" agissant l'un en X (horizontalement), l'autre en Y (verticalement). Souvent, les logiciels utilisant un joystick proposent une phase "d'étalonnage".
Les contacts de tir sont, eux, tout-à-fait classiques.
Nous avons retenu 3 modèles présentant chacun des caractéristiques différentes. Notre préférence irait cette fois pour le "Spectravidéo" présentant l'avantage de tenir sur une table (pratique pour le Flight Simulator !).



MAGNUM MASTERTRONIC

Support : Main
Tenue en main assez délicate à cause d'un poids excessif vers l'avant, accentué par une sortie du câble de liaison par l'avant provoquant un déséquilibre.
Trop gros pour des mains d'enfants.

Manche : Débattement faible mais nécessitant un effort important. Terminé par un renflement. Le poussoir de tir tombe sous le pouce : c'est pratique mais pas pour les jeux rapides car le pouce n'est pas un doigt agile.

Contacts : Des microswitches au contact franc. Les positions intermédiaires sont un peu difficiles à trouver.

Fiabilité : Moyenne

Prix : 149 F / Ordividuel

SPEEDKING KONIX

Support : Main
Il épouse parfaitement la forme de la main. Seuls les gauchers (et si on pensait un peu à nous ?) seront frustrés ! Tient même dans la main d'un enfant.

Manche : Petit mais débattement précis ne demandant pas d'effort. La boule d'extrémité empêche les doigts de glisser. Le poussoir de tir tombe sous l'index ce qui convient aux jeux demandant de la rapidité.

Contacts : Microswitches semblant être de très bonne qualité.
Les positions intermédiaires sont assez faciles à trouver.

Fiabilité : Très bonne

Prix : 160 F / Ordividuel

SWITCHJOY

Support : Table
Equipé de 3 ventouses qui tiennent bien.

Manche : Très bon débattement et, qui plus est, ne demandant pas un gros effort.
Un poussoir de tir est situé en haut du pommeau du manche (ne marche pas avec tous les jeux).
Un second poussoir est disposé sur le socle.

Contacts : Microswitches
Les positions intermédiaires sont très faciles à trouver.

Fiabilité : Bonne

Prix : 185 F / Ordividuel

Support : Table
Pas de ventouses mais des caoutchoucs antidérapants.

Manche : Terminé par une boule, son contact est agréable mais il est un peu dur à manipuler. Les 2 poussoirs de tir situés sur le socle sont un peu trop sensibles.

Contacts : Microswitches précis. Positions intermédiaires un peu difficiles à trouver.

Fiabilité : Assez bonne.

Prix : 170 F / Ordividuel

Support : Main
La prise en main est agréable ; son poids et son volume raisonnables le rendant accessible aux petites mains.

Manche : Un petit peu dur mais de forme agréable. Le poussoir de tir est très bien situé et se manipule un peu comme la gâchette d'une arme à feu.

Contacts : Microswtiches mais hélas, les directions intermédiaires semblent peu précises.

Fiabilité : Moyenne

Prix : 129 F / Micromania

TERMINATOR



Support : Main.
Vu sa forme, il ne peut que tenir dans la main !
Et même dans les plus petites... Bonjour, l'agressivité !
Manche : Il est court et métallique, donc très solide. Il peut être actionné par le pouce (si vous avez des grandes mains).
Le pouvoir de tir est long puisqu'il simule le levier de la grenade. La goupille, elle, ne sert à rien.

Contacts : Microswitches - les positions intermédiaires sont très faciles à trouver.

Fiabilité : Très bonne, vu la solidité de l'ensemble.

Prix : 249 F / Ordividuel

Les choix de la rédaction

Si vous êtes prêt à payer pour l'originalité, offrez-vous "Terminator" ; il épatera vos amis et, qui plus est, vous rendra de bons et loyaux services. Rambo, va !
Sinon, nous vous suggérons de pencher pour le Speedking Konix.

Support : Table.
Equipé de 4 ventouses assurant une bonne fixation. Assez encombrant mais d'un design agréable.

Manche : Terminé par un pommeau, son retour en centre est assuré par des ressorts de rappel.
Deux trims à glissière permettent le centrage à zéro.
Deux poussoirs "Fire" sont disposés sur le socle. De plus, on trouve un "autofire" débrayable à 2 vitesses et, chose à signaler, un inverseur gauche-droite qui comblera les gauchers (j'irai dès demain bruler un cierge pour SVI).

Support : Table
4 pieds en caoutchouc assurent sa stabilité. Le boîtier est entièrement métallique donc d'une robustesse exemplaire.

Manche : Les fanas de radiocommande reconnaîtront le type de manche utilisé. Il pourra être saisi même par les plus petits doigts. Il revient au centre automatiquement. 2 trims assurent le centrage.
Deux poussoirs "fire", un rouge et un bleu équipent le support.

Contacts : Poussoirs de bonne qualité.

Fiabilité : Très bonne.

Prix : NC

Support : Main
De forme anatomique étudiée, il pourra être utilisé même par les petits.

Manche : Très doux à manipuler, son retour automatique au centre peut être débrayé mécaniquement.
Un poussoir permet d'effectuer la procédure de centrage électrique.
Deux poussoirs "fire" tombent sous l'index et le majeur mais sont un peu durs à actionner.

Contacts : Bonne qualité

Fiabilité : Bonne (sauf peut-être pour le débrayage du retour automatique au centre).

Prix : NC



Le choix de la rédaction

Nous avons adopté le Spectravidéo depuis quelques mois et il nous plaît bien.

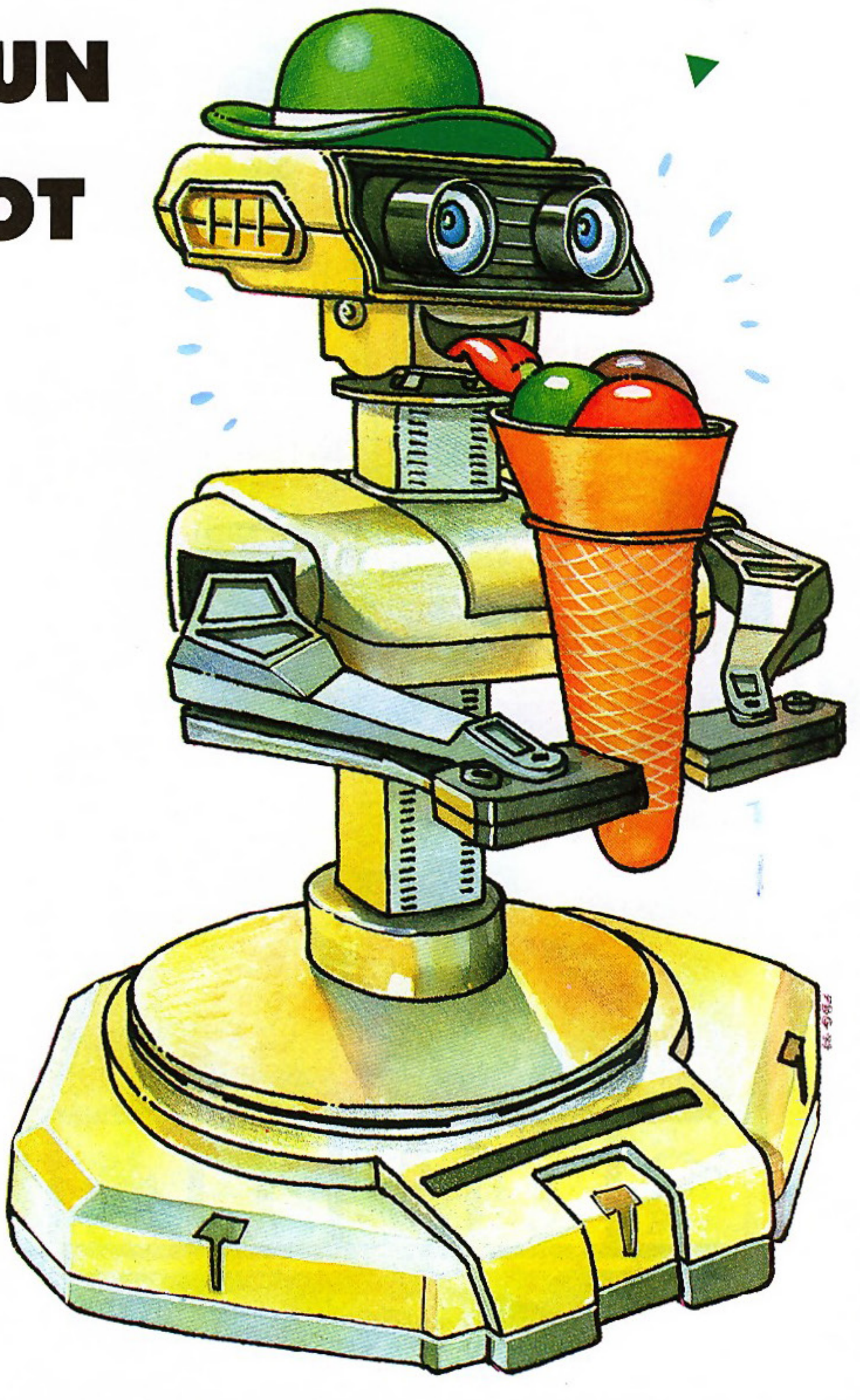


SPEEDKING PC ~ KONIX

upport : Table.
quipé de 4 ventouses
onne fixation. Assez
nais d'un design agréa

Manche : Terminé par
son retour en centre est
ressorts de rappel.
Deux trims à glissière
centrage à zéro.
Deux poussoirs ''Fire
sur le socle. De plus
''autofire'' débrayabl
chose à signaler, un in
droite qui comblera le
dès demain bruler
SVI).

NINTENDO : DES JEUX ET UN ROBOT



Nintendo : ce nom vous dit quelque chose ? Ah, oui, les consoles de jeu. Un spot publicitaire à la TV, des emballages au look sage dans les magasins : Nintendo débarque en Europe. Peu connu à ce jour dans notre pays, le constructeur asiatique s'est pourtant taillé une part importante du marché mondial de la console vidéo. Valeur sûre dans ce domaine, il a tenu bon le cap pendant que ses concurrents sombraient face à l'ordinateur. Il est vrai qu'une majeure partie des machines d'arcades implantées dans notre petit monde porte son logo.

L'habit ne fait pas le moine. La console Nintendo, parée de couleurs grises, aux formes sages, ne ressemble pas à une machine à jouer. Et pourtant ! A la regarder, on penserait plutôt à un quelconque magnétoscope, simplifié à outrance. Ce sentiment est accentué par le chargement frontal des cartouches de jeu sur la console. Une trappe se soulève, laissant apparaître l'emplacement où viendra se loger la cartouche.

Faisons ensemble le tour du propriétaire. Sur la face avant, on ne trouve que 2 boutons. Le premier est le commutateur de mise sous tension. Le second est une commande de réinitialisation. Un voyant lumineux sert de témoin d'alimentation.

Lorsqu'il clignote, c'est que la cartouche est mal introduite. Toujours sur la face avant, à droite, se trouvent 2 prises destinées à recevoir les joysticks. Hélas, elles ne sont pas à la norme classique "Atari".

L'habit ne fait pas le moine.

Ceci représente un inconvénient important car il est impossible d'utiliser des joysticks autres que ceux fournis avec la console. Il est vrai que ces joysticks sont aussi dotés de commandes particulières et il serait difficile de les remplacer.
A l'arrière du boîtier, on trouve 2 connecteurs : un jack très classique, recevant la tension d'alimentation d'un adaptateur secteur séparé et une prise plate d'où sortent les signaux vidéo et audio. C'est sur cette prise que vous raccorderez le cordon Péritel menant à votre téléviseur. S'il n'y a pas de bouton "pause", n'en tirez pas pour autant de conclusion trop hâtive : une suspension de jeu peut être commandée à partir des joysticks. Ouf ! Sinon, comment voudriez-vous qu'on s'y prenne pour vous faire des photos d'écran...
Joysticks, vous avez dit joysticks ? Les 2 minuscules boîtiers munis d'un long cordon ? Ridicules, aussi inadaptés que ceux que l'on trouve avec la console Sega. Pourtant, il faudra bien s'en contenter si vous voulez jouer avec nous ! Gros comme 2 petites boîtes d'allumettes mises côte à côte, ils tiennent facilement dans la main. On y distingue 4 commandes, en plus des "poussoirs" de direction. Un bouton de sélection, qui permet le choix de différentes options proposées par les jeux. Un bouton de mise en marche, qui démarre le jeu. Deux boutons dont les rôles sont fixés selon les jeux complètent la panoplie (avec l'ensemble, ouvrez donc une mercerie). A ce jour, il n'est pas proposé (contrairement à Sega) de joystick supplémentaire capable de pallier les faiblesses du modèle de base.

Joysticks, vous avez dit joysticks ?

Docteur Tournevis passant par là, nous lui avons demandé d'ouvrir la console. Cir-





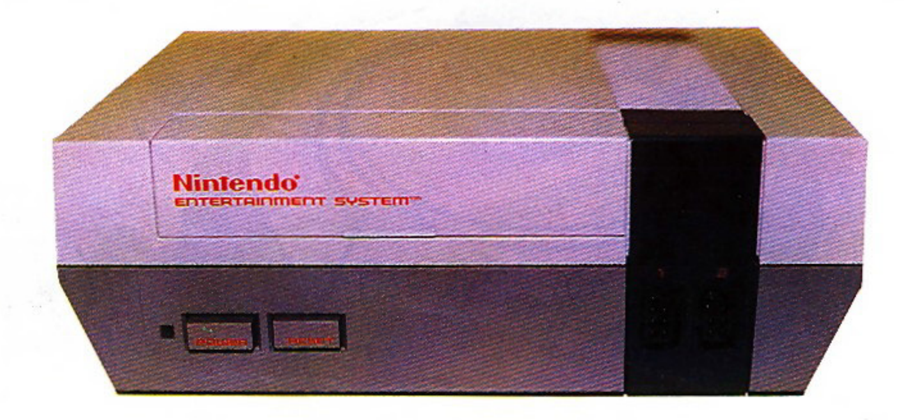
culez, y'a rien à voir ! Un blindage métallique protège les composants sagement rangés sur leur circuit imprimé. Renseignements pris, l'électronique se compose de 2 processeurs et d'un circuit chargé du graphisme. Il paraîtrait que ce circuit soit capable de gérer 64 sprites simultanément et 52 couleurs à l'écran. Pour le moment, les jeux proposés et testés n'exploitent absolument pas ces possibilités. L'affichage écran est en 256x240 points. C'est mieux que sur la Sega mais répétons-le, par trop sous-exploité... Techniquement, la réalisation est très propre. Au cours du démontage, on remarquera un curieux connecteur prévu, probablement, pour des extensions futures.

64 sprites simultanément et 52 couleurs.

Et si on jouait un peu ? Si les possibilités graphiques n'ont pas été exploitées au maximum, dans les jeux testés, les sons eux ont fait l'objet d'un soin tout particulier : les résultats sont très bons. Hélas, le catalogue des jeux disponibles en France n'est pas encore très développé. Pourtant, les titres sont déjà nombreux de par le monde. Il faudra que l'importateur fasse un effort s'il veut tenir face à la concurrence.
Il existe deux accessoires pour la console : le classique pistolet, dont les couleurs sont assorties à celles du boîtier principal. Sa forme est agréable ; sa "précision" et sa sensibilité satisfaisantes. Il utilise l'une des deux entrées "joysticks" de la console. Pour s'adonner aux joies du ball-trap ou de la chasse aux canards sans prendre froid, il n'y a pas mieux !
L'autre accessoire mérite que l'on s'attarde sur sa description : il s'agit de Rob, le robot. Rob sont les initiales de Robotic Operating Budy. D'allure sympa avec ses deux yeux transparents, il est vêtu de gris, comme le reste de la gamme. Ne vous méprenez pas : ce n'est pas un gadget car son concept est intéressant. Rob est capable de participer à des jeux conçus pour lui. Comment est-ce possible ? Tout simplement parce qu'il reçoit ses instructions directement par l'intermédiaire de l'écran. Il fallait y penser ! Rob est équipé de moteurs, pilotés par un système à microprocesseur. Les yeux sont en fait des cellules photo-électriques semblables à celle qui équipe le banal pistolet.

Rob, le robot.

Alimenté par 4 piles de 1,5 V, le robot peut pivoter sur son socle, lever ou baisser les bras et ouvrir ou fermer ses "mains". Il peut facilement saisir des petits objets. Pour fonctionner correctement, Rob doit être situé à une certaine distance de l'écran. Tout dépend de la taille et de la luminosité de l'écran. La tête du robot bouge verticalement, ce qui permet d'orienter ses yeux vers le téléviseur. Evidemment, aucun obstacle ne doit être intercalé entre les yeux de Rob et l'écran : c'est un téléspectateur assidu ! Pour faciliter les réglages et positionnements initiaux, une diode électroluminescente, située sur la tête du robot, s'allume lorsque tout est correct.
Nous pensons que l'aspect nouveau présenté par le robot et l'interactivité possible, exploitée par certains jeux, apportent un réel intérêt à cet accessoire. Ce qui est certain c'est que Rob deviendra vite l'ami des petits enfants et que ceux-ci voudront rapidement apprendre à l'apprivoiser.
Arrivée sur le marché en même temps que la console Sega, la Nintendo coûte un peu plus cher (+200 F). A notre avis, son principal atout est le prestige mondial acquis par la marque depuis quelques années. Pour faire ses preuves en France, il faudra proposer au public une large gamme de logiciels capables d'exploiter toutes les possibilités techniques de la console. ◆



Pour vous, maintenant, l'été durera toujours!

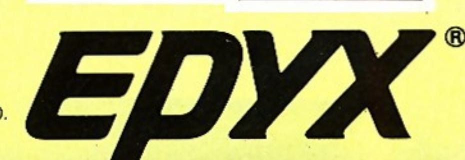
L'odeur du ressac, le soleil sur vos épaules, le sable entre vos orteils... Ceci n'est pas "California Dreamin'" – c'est tout-à-fait réel! Six des meilleurs sports de la West Coast américaine qui vont vous passionner! Stupéfiez vos amis par vos acrobaties sur le Skateboard; ou par votre maîtrise et votre aplomb au jeu de "Sack" local. Patinez à toute vitesse sur les planches, lancez le frisbee et traitez votre BMX comme un cheval rétif. Puis – le plus difficile de tous et le roi des sports californiens – lancez-vous hardiment sur la crête des lames de houle du Pacifique, afin de prouver qu'en matière de surfing, vous êtes imbattable! Vos sponsors portent des noms célèbres tels que Pacer Skateboards, Ocean Pacific®, RAD Mag, Frisbee® *, Hacky Sack® *, Morey Boogie® *, Burton® * Snowboards et Bluebird® Les graphismes de California Games™ sont magnifiques, avec toute l'atmosphère de la West Coast, et un à huit joueurs. Vous y retrouverez la qualité toujours égale des produits Epyx... et bien plus encore!



CBM 64/128
SPECTRUM
SPECTRUM +3
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA



Réalisé et distribué sous licence d'Epyx Inc.
U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre.
Epyx est une marque déposée sous le N° 1195270.
* Tous fournis par Markitrade.



FUNITEL : des jeux à profusion !



FUNITEL

Avec une importante campagne publicitaire menée dès sa création, FUNITEL attire de nombreux amateurs de jeux sur minitel. Nous avons voulu y faire un tour et vous présenter une sélection de quelques jeux, plus originaux que les autres, choisis dans l'important menu que l'on obtient en demandant les jeux.
Premier point à souligner, Funitel n'a pas oublié les tout petits et les plus jeunes. Son "coin des jeunes" leur est réservé et ils pourront laisser courir leur imagination en construisant une drôle de maison ou en composant, à la manière d'un portrait robot, une "tête à claques". Enfin, on leur propose de développer leur mémoire visuelle avec "Mémoire".

Construis ta maison :
A partir d'une maison de base, proposée par Jo le Jocker malicieux de Funitel, on pourra bâtir les demeures les plus folles en changeant le toit, les murs, le décor. C'est amusant et assez facile d'accès.



CONSTRUIS TA MAISON

Tête à claques :
De quoi faire rire jeunes et adultes. En partant de l'ébauche d'un visage, on choisit les yeux, la bouche, les oreilles et la coiffure. Un portrait robot sauce humoristique.

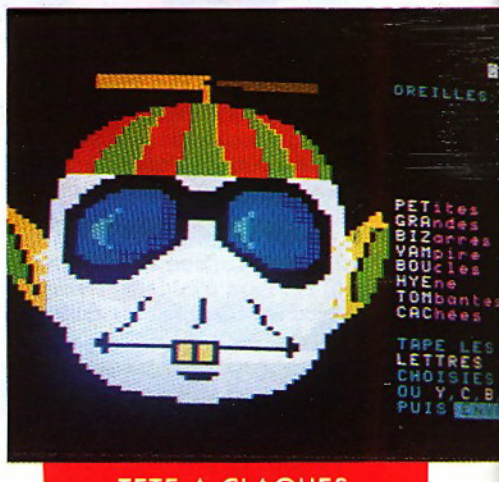
Mémoire :
Un objet est présenté : il faut l'observer et, après avoir commandé son effacement, six objets presque identiques à un petit détail près, apparaissent sur l'écran. Il faut bien sûr retrouver l'objet initial. Pour ces jeux, la présence d'un "grand" pour guider le "tout petit" ne sachant pas lire est indispensable au début. Par la suite, avec un peu d'entraînement, il saura vite quelles sont les touches à utiliser...



MOT LE PLUS LONG

Aimez-vous jouer avec les mots ? Vous allez pouvoir déchaîner vos talents en affrontant un dictionnaire bien fourni. Nous avons joué, pour le plaisir, au **"Mot le plus long"**, basé sur le principe de l'émission d'Armand Jamot. L'intérêt du jeu n'est plus à démontrer et le temps imparti au joueur est limité à 30 secondes. En fait, et c'est regrettable car il eut été facile d'intégrer un chronomètre, on peut tricher facilement sur ce temps ! La présentation du jeu est agréable.

Parmi les jeux de hasard, regroupés dans la rubrique "Casino à domicile", nous avons jeté un coup d'œil sur la **"Roulette russe"**. Brrr ! Frissons garantis ! Si vous aimez ce genre... Nous, on préfère les jeux de réflexion.
Parmi ceux-là, nous avons testé **Othello.** Si son graphisme est loin d'être recherché, notre spécialiste nous a affirmé, tout en battant l'ordinateur, que celui-ci joue et se défend très honorablement.



TETE A CLAQUES

Quant à **"SOS torpilles"**, ce n'est en fait qu'une bataille navale : la règle du jeu est simple. Nous la reproduisons pour ceux qui rêvent de commander un torpilleur.



SOS TORPILLES

SOS TORPILLES

Votre but : couler un navire ennemi qui occupe une case en le touchant trois fois.
Pour lancer une torpille, tapez la lettre et le chiffre correspondant aux coordonnées de votre tir.
Après chacun des tirs, Jo vous donne une information qui varie selon le niveau de difficulté que vous avez choisi.

Les pièges

Après chacun de vos tirs, le navire se déplace d'une case. Tous les quatre tirs, son sens de déplacement peut changer.

Quant aux passionnés d'aventure, ils pourront tenter de survivre dans les contrées sauvages de Funitel.
Au fait, vous ai-je dit que lors de nos essais, nous sommes tombés dans un traquenard à Los Angeles, conduit par un héros de roman policier ? Si vous excellez dans ce genre et que le ciné vous branche, n'hésitez pas...
Notre petite incursion sur Funitel nous a laissé l'impression agréable d'une réalisation très pro, avec des graphismes soignés, impression réhaussée, il est vrai, par le fait que nous disposions d'un minitel couleur...

Le contrat des aventuriers de Funitel

Seuls les meilleurs survivront dans l'ensemble de nos contrées sauvages...
But du jeu : survivre et atteindre le niveau rarissime de super héros. Pour cela, vous devrez remplir des missions qui vous conduiront vers des objets merveilleux ou des lieux secrets.
Nota : Jo peut vous adresser 2400 messages différents et ne vous fera jamais rejouer la même partie.

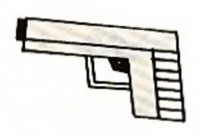
— Les déplacements
Vous pouvez à tout moment vous déplacer au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest.

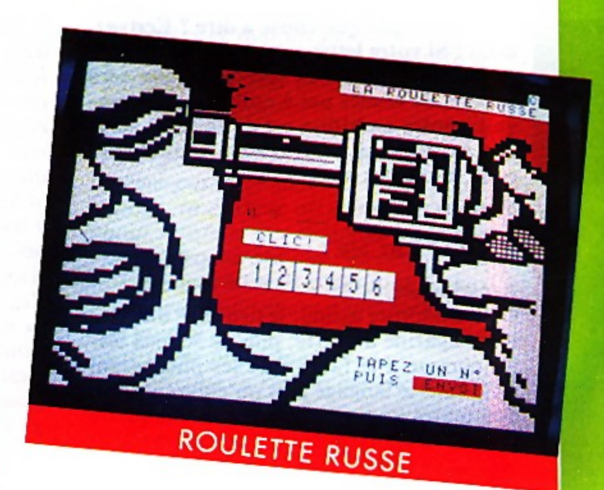
— Les objets
Vous disposez toujours de trois objets que vous pouvez changer dès que Jo vous présente un nouvel objet.

— Les points de résistance
La partie s'arrête si vous n'en possédez plus.

— Les points de richesse
Ils sont le témoignage des actions réussies.

— Les obstacles
Devant un obstacle deux choix sont possibles :
- vous fuyez et perdez un point de résistance ;
- vous décidez d'affronter l'obstacle en utilisant l'un des objets dont vous disposez mais attention...





ROULETTE RUSSE



OTHELLO



TRAQUENARD

Courrier des lecteurs

Vous avez quelque chose à dire ? Ecrivez-nous ! Si votre lettre est représentative des remarques que nous recevons, elle sera publiée. N'hésitez pas à critiquer notre travail : notre ambition est de faire en sorte que Arcades soit votre revue. Nous étudierons toutes les suggestions...

Olivier PERCHET

Arcadounet,
Commodoriste assidu, je tiens à te dire que ton magazine décoiffe, plus de 50 jeux testés comme il le faut, avec les photos, un style dans le langage plus qu'enivrant (loin des textes somnifères) et une maquette d'enfer. J'apprécie aussi l'idée des dossiers "solution/vies infinies" (tu trouveras d'ailleurs, ci-contre, un dossier avec deux ou trois solutions, des tonnes de vies infinies concocté par "Moi" et le grand mastersoft... Et tout ceci sur Amstrad et Commodore.
Maintenant que j'ai dit tout le bien que je pensais de toi, voici maintenant le revers de la médaille : j'ai été, en effet, déçu de voir le désintérêt total montré envers le C64 dans la rubrique "critique de logiciel" (par ailleurs, si vous cherchez quelqu'un pour ce genre de travail, vous savez à qui vous adresser, je suis le genre jeune qui s'adresse aux jeunes, c'est bénévole... Hein ! non ! Ah bon, tant pis, j'ai essayé !). Ensuite, je pense que le prix des annonces est "très exagéré...".
Voilà, c'est tout, j'espère que tu vas publier mon dossier (je prie pour que tu le publies) car cette perspective emplirait mon cœur d'une allégresse sans nom ! Et en passant, je proclame :
longue vie à Arcades !

• Merci pour ta lettre Olivier. Nous ne délaissons pas le C64 (ni le Spectrum d'ailleurs). Ilf faut que tu saches que notre C64 est tombé en panne dès les premiers jours et que nous avons dû changer deux fois notre Spectrum + avant d'en trouver un qui soit capable de charger correctement la montagne de logiciels que nous avions à tester. Ensuite, c'est le lecteur de disquettes du C64 qui est tombé en rade. Aujourd'hui, tout est rentré dans l'ordre. Regarde ce numéro 2 : nous espérons que tu ne seras pas déçu.
Pour ton dossier, nous allons le vérifier : c'est indispensable avant de le publier.
Quant aux petites annonces, c'est vrai qu'elles sont assez chères, mais nous ne voulons pas que la revue soit envahie par les PA. Si elles étaient gratuites, il faudrait des mois avant qu'elles passent... Si tu posssèdes un minitel, fais le 3615 code MHZ passe ton annonce sur le serveur : c'est gratuit (enfin presque, puisque tu payes la communication...). Elle y restera pendant 15 jours.

D. ARNAUD

J'ai été très déçu par votre numéro 1 car vous ne critiquez pas assez les jeux.

• Nous avons opté pour une critique plus pointue, que vous découvrirez dès nos prochains numéros, pour satisfaire une demande importante de nos lecteurs. De votre côté, n'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos impressions sur les jeux qui sortent et nous aider à élaborer le "hit des lecteurs".

UN ILLUSTRE (?) INCONNU...

J'ai découvert votre journal dans un kiosque et j'ai d'abord cru qu'il s'agissait d'un magazine sur Amstrad...

• Tiens, pourquoi ? Rien, ni sur la couverture, ni à l'intérieur, ne pouvait suggérer que Arcades soit un magazine consacré à l'Amstrad. Nos jeux ont été testés sur plusieurs machines et nos annonceurs sont variés. Dommage que vous ne précisiez pas davantage votre pensée...



Laurent nous écrit longuement

Hello

Voilà quelques conseilles... Vous en ferez ce que vous voudrez (mais la foutez pas à la poubelle, j'ai encore rien dit !).

1 - N'arrêtez pas les photos en couleurs des différents jeu, au contraire faîte en + et en + grand...

2 - Des textes marrants à lire (c'est pas un dico qu'on veut lire)

3 - Les petites annonces (PA) pourraient être rangées d'abors par bécane et puis par région (ça facilite la lecture donc + de lecteur aux PA).

4 - Ne pas faire de RACISME ou de PREFERENCE pour 1 bécane(s) (exemple incroyable et qui m'étonne de vous) ici les commodores 8 bits ! RIEN ! Keurdalle ! La raison pour laquelle je ne me suis pas abonner !! (Mon chèque attends désespérément) snif !

5 - Géniale ! Les "1 par pour logiciel", mais y manque t'y pas les critiques/avis (ne me dite pas que tous les logiciels sont bon), et pis quelques bidouilles que vous eussatiez trouver...

6 - Géniale ! L'"application informatique" si vous trouvez des idées géniales comme ça tous les mois... Argh ! Je meurs.

7 - Eviter les "hors-sujets" complètement inintéressants pour un informaticien, comme les pages 60 et 61. Où alors des critiques sur les sujets comme la télé, BD, cinéma, disk,...

8 - Dans "qui sommes nous", les trucs pour déplomber sont autorisés par la loi uniquement pour faire une copy de sauvegarde, donc... et puis ça attirerais du peuple, non ?

9 - Et puis (mais ça je rêve) piquer des idées à ce cher HHHHEBDOGICIELS C'EST PAS INTERDIT !

Salut Laurent !

Une lettre super qui résume tout ! Alors en vrac !

- On pas l'intention d'arrêter les couleurs, seulement de changer de papier.

- Un dico c'est koi ?

- Les PA, OK, mais elles passent plus souvent sur le minitel, c'est plus rapide ! 48 heures et hop on peu acheter !

On est pas raciste. Le C64 était "out" et à Rennes bonjour les dégâts pour répondre en catastrophe.

- La critique est à deux niveaux. Les logiciels particulièrement mauvais ne sont même pas cités dans la revue. Pour les autres, la critique est dans le texte mais, pour satisfaire une demande assez répétée, nous introduirons une "fiche technique".

- Les pages 60 et 61 citées font partie d'un catalogue publicitaire d'une société : a elle de voir ce qui se vend ou pas, en un mot, pas notre problème.

- Parce que tu recherches encore un truc pour déplomber ? Y en a partout !

- On pique jamais les idées des autres mais l'inverse arrive souvent...

Salut !

BULLETIN D'ABONNEMENT

NOM ____________________ Prénom ____________________

Adresse ____

____

Code postal ____________________ Ville ____________________

Je choisis comme cadeau :

- ☐ 1 abonnement un an à Mégahertz
- ☐ 1 abonnement un an à Astrologie Pratique

Je possède comme machine ____________________

En collaboration avec ERE Informatique pour cette opération, nous vous proposons les softs suivants, livrés dans leur emballage d'origine.
Je souhaite recevoir dans l'ordre de préférence et dans la limite des stocks disponibles :

AMSTRAD K7

- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK

- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C.64/128 K7

- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST

- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

THOMSON

- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

SPECTRUM K7

- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

ZX 81 K7

- ☐ 3D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

MSX 1

- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

Ci-joint, un chèque de 200 francs correspondant à un abonnement d'un an à ARCADES. Je recevrai en plus mon cadeau dans le mois qui suit ainsi que le numéro hors-série d'Arcades dont la parution est prévue en septembre 1988.

Signature (des parents si mineur)

Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

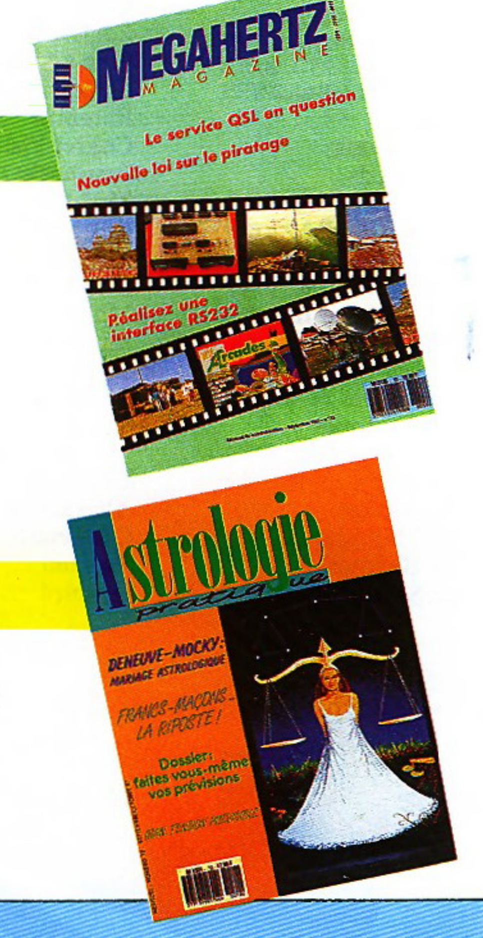
ABONNEMENTS DEUX SUPER CADEAUX

aux 1000 premiers abonnés !

Offre de lancement valable jusqu'au

30 novembre 1987

Lors de votre abonnement au mensuel ARCADES, nous vous offrons deux cadeaux : un abonnement d'un an à l'un des mensuels suivants et un logiciel édité par ERE Informatique à choisir dans la liste.



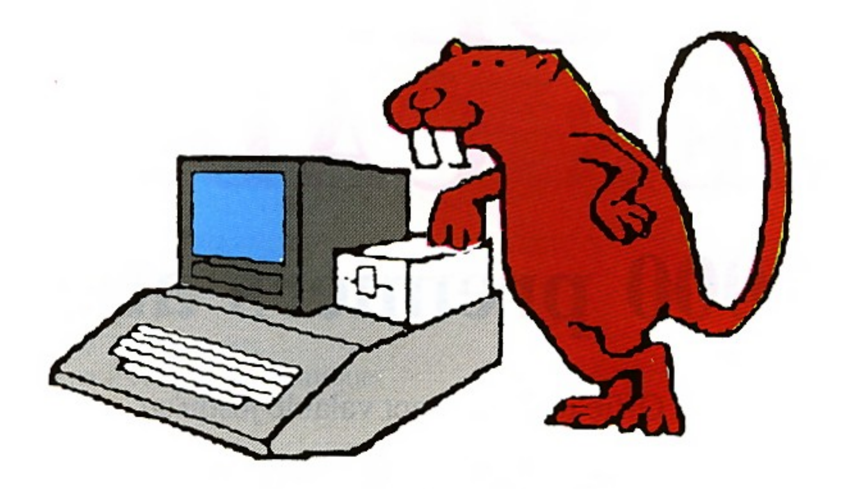
MEGAHERTZ Magazine

Mensuel de communication et informatique
(Technique et informations)
(Prix de l'abonnement : 179 francs)

ASTROLOGIE PRATIQUE

Mensuel d'astrologie permettant au lecteur de mieux comprendre les phénomènes, mais attention il ne s'agit pas de voyance
(Prix de l'abonnement : 145 francs)

Ils sont présentés dans ce numéro



The Faery Tale Adventure	**Microillusions**
Le Maître des âmes	**Ubi Soft**
Les Mutants	**France Image Logiciel**
The Tube	**Quicksilva**
Cobra	**Loriciels**
Crazy Cars	**Titus**
Les Ripoux	**Cobra Soft**
Flight Deck	**Eaglesoft**
Blue War	**Free Game Blot**
California Games	**Epyx**
Tracker	**Rainbird**
Gorbaf	**Coktel Vision**
Terrorpods	**Psygnosis**
Park Patrol	**Firebird**
Bivouac	**Infogrames**
Ace	**Cascade Games**
Sinbad and the throne of the falcon	**Mindscape**
Music 3 voix	**Loriciels**
Mystery of the Nile	**Firebird**
Les chiffres et les lettres	**Loriciels**
Indiana Jones	**US Gold**
Jack the Nipper II	**Gremlin**
Le Nécromancien	**Ubi Soft**
Red Arrows	**Alternative Software**
BMX Simulator	**Codemasters Software**
The Goonies	**Konami**
The Sentinel	**Firebird**
Nemesis	**Konami**
Blue Star	**Free Game Blot**
Cholo	**Firebird**
Think	**Firebird**
Ogre	**Origin**
Rodéo	**Microïds**
Vampire Killer	**Konami**
The Music Studio	**Activision**
Road Killer	**Softbook**
Knightmare	**Konami**
Major Motion	**France Image Logiciel**
Sapiens	**Loriciels**
Le Temple de Quauthli	**Loriciels**
The Milk Race	**Mastertronic**
The Maze of Galious	**Konami**
The Chess Game	**Eaglesoft**
Hyperblob	**Firebird**
UFO	**Firebird**
MR^2	**Mind Games**
Microrhythm +	**Firebird**
Solomon's Key	**US Gold**
Wored Class/Leader Board	**US Gold**
My Hero	**Sega**
Wonder Boy	**Sega**
Ghost House	**Sega**
Excitebike	**Nintendo**
Duck Hunt	**Nintendo**
Soccer	**Nintendo**

Origin est distribué par Ubi Soft
Softbook est distribué par Ubi Soft
Rainbird est distribué par Firebird
Epyx est distribué par US Gold
Eaglesoft est distribué par Ubi Soft
Mind Games est distribué par Quicksilva

Carnet d'adresses d'ARCADES

France Image Logiciel (FIL)
Tour Galliéni 2
36 av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

LORICIELS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

ERE Informatique
1, bd Hippolyte Marquès
94200 IVRY/SEINE

Free Game Blot
Z.A de Lumbin
38660 LE TOUVET

US Gold
BP 64 - 3 rue de l'Arrivée
75749 PARIS cedex 15

ACTIVISION
9, av. Matignon
75008 PARIS

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROÏDS
53, rue de Paris
92100 BOULOGNE

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA
BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

B. & J.L. LANGLOIS
2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

MASTER GAMES SYSTEM
Importateur Sega
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

PILAT Informatique Educative
St Appolinard
42410 PELUSSIN

MICRO APPLICATION
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft
BP 155 - 71104 CHALON
SUR SAONE cedex

COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE
Voir UBI Soft

IMAGINE
Voir US Gold

OCEAN
Voir US Gold

ATARI France
9, rue Sentou
92150 SURESNES

COMMODORE France
150-152, av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

MARTECH
Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

INCENTIVE
2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

FIREBIRD Software
64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

HEWSON House
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
Oxon OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games
Harrogate North Yorkshire
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.
3444 Dundee Road
Northbrook IL 60062
ENGLAND

MICRODEAL Ltd
St Austell - Cornwall
PL25 4BR ENGLAND

PSYGNOSIS
Freepost - Liverpool
L3 3AB ENGLAND

A.S.D. (Nintendo)
19, rue Jean Bleuzen
92170 VANVES

KONAMI Ltd
TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

CODEMASTERS Software
Beaumont Business Centre
Banbury - OXON
OX 16 7RT ENGLAND

TITUS
163, avenue des Arts
93370 MONTFERMEIL

AMSTRAD
72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

QUICKSILVA
Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

MIND GAMES
voir Quicksilva

MICROILLUSIONS
17408 Chatsworth St
Granada Hills CA 91344

MASTER GAMES SYSTEM (SEGA)
55, av. Jean Jaurès
75019 PARIS

MMC
1, rue lincoln
75008 PARIS

TMPI
Centre commercial
Rue Fontaine du Bac
63000 CLERMONT-FERRAND

Editions SORACOM
Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ



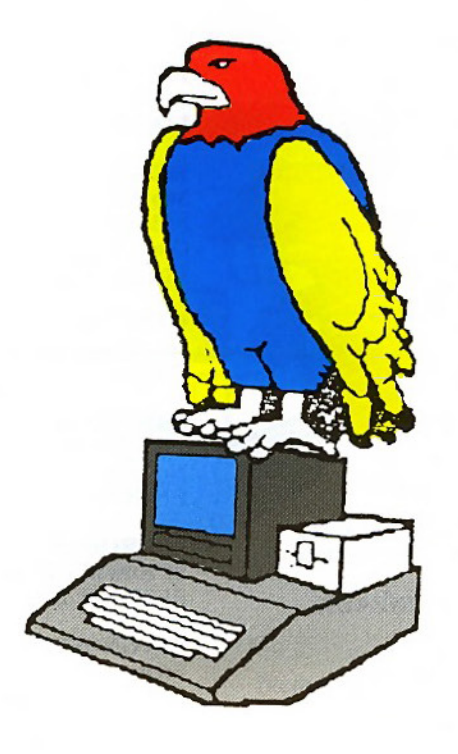


Vends 15 logiciels pour M06 dont : Prohibition, Arkanoïd, Mission Rafale, etc. + 3 didactiques. Prix de 50 F à 100 F pièce. MELIOR Chantal - 72 Bd de l'Hôpital - 75013 PARIS. Tél. 45.35.78.37.

Vends ou échange logiciels pour Atari 520 STF. RAVAIN Philippe - 359 rue de Bellevue - 44521 Oudon. Tél. 40.83.63.10

Vends moniteur mono HR pour C64 : 700 F. Echange logiciels C64 et 520 STF. Réponse assurée. ZITTOUN Stéphane - Résidence "Jolibois" Bat. 01 - 33260 La Teste - Tél. 56.54.19.06.

Vends Atari 800 XL + drive 1050 + boîte rangement + 50 disks jeux au choix : 2500 F. Console Vectrex + 20 cart. + stylo opt. + 2 man. + sac + boîte orig. : 2500 F. RUIU Jean-François - 37 rue du 28 Novembre - 67150 Erstein. Tél. 88.98.88.11.



Amis du 520 ou 1040 ST Atari échange news logiciels (Indiana Jones, Sapiens, etc) + trucs, astuces et docs en français. Réponse assurée à tous, mêmes contacts pauvres. THUILLIER Pascal - 11 A rue Pasteur - 08160 Nouvion Sur Meuse. Tél. 24.54.65.40.

CBM 128 + 1901 + 1571 + MPS 803 + power cart. + graphiscope + joystick NBX logiciels et docs. Tél. 20.46.93.56. (mat. ou ap. 21h).

Echange nouveautés sur CBM 64/128 (Solomon's Key, Tank, Mask, Centurion, Trainer, etc.). Réponse assurée pour contact durable. Tél. 67.40.28.37. (Franck) ou 67.54.20.32. (Stéphane). Merci d'avance.

Achète CPC 6128 couleur (bon état) et de préférence clavier AZERTY (bas prix). Tél. 39.74.53.93. - Maure Court dans les Yvelines.

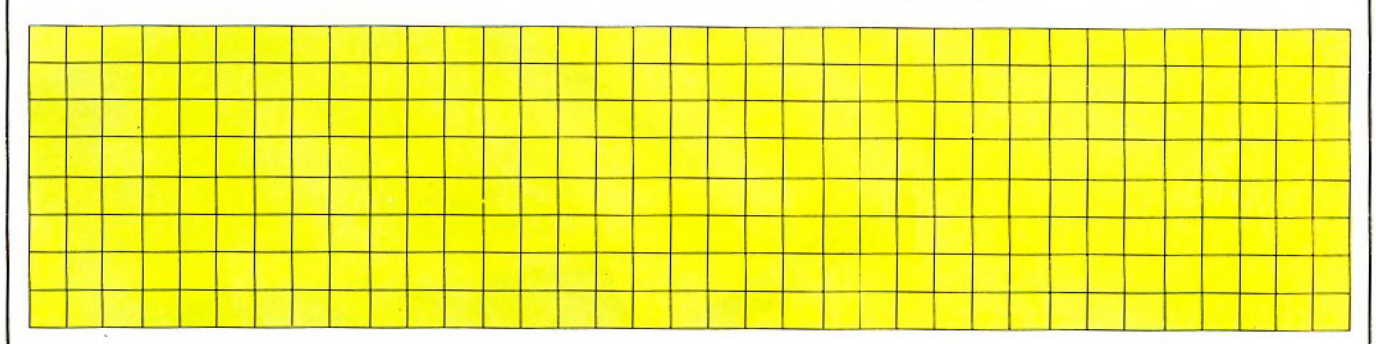
PETITES ANNONCES

Pour vos petites annonces, vous avez 2 possibilités :

• 1 - L'annonce passe dans la revue **et** sur notre serveur Minitel (3615 code MHZ). Vous joignez à la grille ci-dessous, un chèque de 60 F. **ATTENTION :** ce service est **GRATUIT** pour les **ABONNES.**

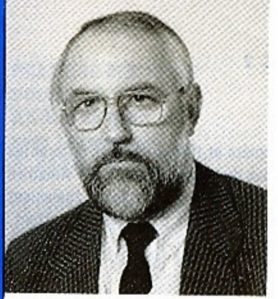
• 2 - L'annonce passe seulement sur notre serveur Minitel et ne paraîtra pas dans la revue. Vous faites le 3615, code MHZ et choisissez l'option "Petites Annonces" en vous laissant guider par le serveur. **Vous ne payez que la communication.**

PETITES ANNONCES "ARCADES"



Ci-joint mon chèque de 60 F à l'ordre de "Editions SORACOM"

A retourner à : Editions SORACOM
Service Petites Annonces
La Haie de Pan 35170 BRUZ


Gérard PELLAN

BRETAGNE EDIT' PRESSE

Confiance - Qualité – Service

Notre Groupe
7 ans d'expérience de vente dans le monde



Le développement de la vente par correspondance est un fait que nul ne conteste.
Pour de nombreux chefs d'entreprises, il représente même l'avenir.
Ce système de vente dépend de 3 points essentiels.

L'EXPERIENCE	LA CONFIANCE	LA QUALITE

- **Expérience** : notre groupe fait de la VPC depuis 1980.
- **La confiance** : le choix des produits que nous soumettons à nos clients, émanation directe de nos relations privilégiées avec vous.
- **La qualité** : les produits proposés sont sélectionnés. Ce système commercial permet au client éloigné de faire son choix sans se déplacer. De notre côté, nous pouvons réduire les marges, donc vendre moins cher.

CE CATALOGUE TOUCHE PLUS D'UN MILLION DE LECTEURS

OFFRE SPECIALE

GAGNEZ DU TEMPS — CLASSEZ ET PROTEGEZ

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO	**COMPACT DISC** Pour 13 compact discs — **90 F** — Port 25 F, Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus	**VIDEO** Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta — **122 F** — Port 25 F, Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus
DISQUETTES 3" Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2 — **125 F** — Port 25 F, Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus	**CASSETTES AUDIO** Pour 16 minicassettes — **75 F** — Port 25 F, Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus	**DISQUETTES 5" 1/4** Pour 50 à 70 disquettes — **175 F** — Port 25 F, Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

---

FABRICANTS – ARTISANS – IMPORTATEURS

Vous avez un produit à vendre. Ce produit peut intéresser nos lecteurs ?
N'hésitez pas à prendre contact avec nous.
G. PELLAN Tél : 99.57.90.37

BASIC

INITIATION BASIC
NIVEAU 1
GW Basic
et Basic Microsoft
H. Lilen

Le "best-seller" de la micro-informatique. Les commandes et les instructions y sont étudiées à l'aide d'exemples de programmes fournis avec le résultat de leur action. Tout y est étudié : style, exemples, commentaires, présentation pour réduire l'effort d'assimilation au strict minimum.
Code R 52 - 176 pages 125 F

INITIATION BASIC
NIVEAU 2
Programmation structurée
F. Crochet et D. Vilain

Ce livre accessible même aux débutants vous permet de réaliser des programmes clairs et efficaces, dignes de professionnels. Il vous montre comment, pour chaque application aussi complexe soit-elle, définir les données et les traitements puis traduire son fonctionnement sous une forme graphique indépendante du langage de programmation.
Code R 158 - 272 pages 160 F.

INITIATION A
LA MICRO-INFORMATIQUE
Le microprocesseur
P. Melusson

Langages. Calcul binaire. Codages. Fonctions logiques. Technologie et organisation des microprocesseurs. Le MC 6800 de Motorola. Les mémoires. Circuits et systèmes d'interface. La programmation.

Code R 407 - 160 pages 45 F.

PASSEPORT POUR BASIC
R. Busch

De ABS à XDRAW, cet ouvrage regroupe toutes les commandes, fonctions et instructions des différents Basic. Vous l'utiliserez soit comme un dictionnaire alphabétique pour connaître rapidement l'emploi d'un mot particulier, soit comme un guide de transcription de programmes, puisque les termes propres à certaines machines sont repérés par des symboles graphiques. Un livre clair et pratique à garder à portée de main.

Code R 402 - 128 pages 45 F.

J'APPRENDS LE BASIC
M. Caut

Se servir d'un ordinateur peut paraître compliqué et réservé aux adultes. Dans ce livre, destiné aux 12 ans et plus, guidé par un "prof sympa", on apprend le Basic progressivement et en s'amusant. De nombreux exercices sont proposés avec leurs corrections.

Code R 484 - 128 pages 75 F.

VISA POUR LE BASIC
J.M. Jego

Initiation au langage Basic, cet ouvrage permet, non pas de devenir un expert en Basic, mais d'apprendre à se faire comprendre par l'ordinateur. Chaque mot est envisagé dans la diversité des appareils existants et traité le plus complètement possible.

Réf. P 2161 - 104 pages 65 F.

TECHNIQUES DE BASIC SUR PC
J.P. Grillo et J. D. Robertson

Ce livre permet au lecteur déjà familier avec le langage Basic, d'acquérir un niveau de programmation plus sophistiqué. Outre le texte explicatif, il contient une abondance de programmes concernant les décisions et branchements, entrées-sorties, variables, graphiques, fichiers à accès direct et séquentiel, programmation structurée, etc.

Réf. P 112 - 332 pages 180 F.

AU COEUR DE L'IBM/PC
Logique et fonctionnement interne
J. Thièle

Ce livre apporte des réponses à bon nombre de questions techniques que peuvent se poser les utilisateurs de l'ordinateur personnel IBM. Il aborde en particulier l'organisation et la gestion de la mémoire, les bases fondamentales du DOS, l'organisation et le contrôle des disquettes, l'utilisation du clavier, etc.

Réf. P 1035 - 208 pages 150 F.

DICTIONNAIRE DU BASIC IBM
D.A. Lien

Le "Dictionnaire du Basic IBM" est la référence de base du langage Basic Microsoft (PC et compatibles). Il présente chaque mot du langage avec une définition compréhensible et une explication précise de son utilisation. Des exemples de programmes en démontrent les utilisations typiques et des références renvoient aux mots apparentés.

Réf. P 260 - 264 pages 195 F.

TELECOMMUNICATIONS SUR IBM/PC
P. Curien et J.M. Ménégaux

Après une description des matériels et logiciels nécessaires à la communication sur PC, cet ouvrage présente les différents types de communication possibles. Pour chaque domaine d'utilisation, on trouve des logiciels disponibles sur le marché et leur mise en œuvre.

Réf. P 1051 - 160 pages 140 F.

NOUVEAU

PRATIQUE
DU BASIC COMPILE
Compilation - programmation
H. Lilen

Ce livre expose de façon très pédagogique comment préparer puis compiler un programme avec le compilateur Quick Basic, de Microsoft, en versions 1 et 2. Il insiste, en particulier, sur les différences qui existent entre les Basics compilé et interprété. De nombreux exemples, totalement développés, rendent évidentes toutes les notions à acquérir.

Code 17 - 160 pages 120 F.

INITIATION
AUX FICHIERS BASIC
J.Bénard

Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en Basic Microsoft, puis de son exploitation. L'auteur, à l'aide d'exemples concrets, vous fait explorer successivement les fichiers en mémoire interne, à accès séquentiel et à accès direct, en évitant les écueils les plus courants, principale cause de perte de temps.

Code R 189 - 160 pages 115 F.

CLEFS POUR BASIC 2
SUR AMSTRAD PC
A. Garcia-Ampudia

En plus de la liste complète et thématique des différentes instructions et fonctions du langage Basic 2 sur Amstrad PC, illustrées par des exemples, ce livre donne également une foule de conseils, de trucs et d'astuces permettant, entre autre, de réaliser une copie d'écran, d'obtenir les différents codes claviers, de faire des tris, de faire des appels à GEM, etc. Il s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs plus avertis.

Réf. P 429 - 232 pages 175 F.

FICHIERS EN BASIC SUR PC
Méthodes de programmation
D. J. David et D. Trécourt

Après une présentation générale des instructions du Basic Microsoft et de la méthode de programmation structurée utilisant les arbres programme, cet ouvrage passe en revue les différents types de fichiers et les diverses opérations permettant de les manipuler. Sont aussi abordés les domaines comme le graphique et les sons. De nombreux exercices corrigés permettent au lecteur d'assimiler parfaitement les notions vues.

Réf. P 1055 - 256 pages 150 F.

REPERTOIRE
MONDIAL DES BASIC
J. Bénard

Les pièges liés à l'emploi d'un même mot-clé sur différents ordinateurs : l'emploi des ordres Basic sur les différentes machines : le ou les ordres Basic nécessaires pour une action précise sur un ordinateur donné ; tableaux comparatifs des symboles ; index des mots classés selon leur rôle ; liste des mots pour chaque version. Un outil précis, efficace, indispensable à tout programmeur en Basic.

Code R 123 - 448 pages 185 F.

70 PROGRAMMES BASIC IBM/PC
L.Poole - M. Borchers - P.M. Burke

70 programmes Basic en français, tous testés sur "IBM PC". Chaque programme est commenté et accompagné d'exemples avec sortie des résultats obtenus. Les listages reproduits correspondent rigoureusement aux résultats des exemples.

Code R 179 - 200 pages 95 F.

APPLE

PRATIQUE DES APPLE
VOLUME 1
Basic Applesoft
H. Lilen

Ce livre s'adresse aux débutants et comporte de très nombreux programmes et exemples totalement développés sur Apple IIc. Suivez H. Lilen pour maîtriser rapidement l'Apple : mode direct, mode programmé, boucles et couleurs, jeux de hasard, sous-programme, graphique haute résolution, données, tableaux et chaînes seront vos acquis.

Code R 162 - 192 pages 115 F.

PRATIQUE DES APPLE
VOLUME 2
Au-delà du Basic
avec l'assembleur
A. Andrieux et G. Creuzet

Ce livre décrit comment le Basic est implanté dans votre ordinateur, comment construire des utilitaires assembleur en s'appuyant sur l'ensemble des ressources de la machine, et comment utiliser simplement ces nouveaux outils, depuis le Basic, avec à chaque étape un exemple concret.

Code R 187 - 200 pages **135 F.**

PRATIQUE DES APPLE
VOLUME 3
Graphisme et son
J.C. Fantou

Cet ouvrage vous propose des méthodes et des programmes qui fonctionnent sur Apple II+, IIe ou IIc exploités sous DOS 3.3 ou sous ProDOS. Vous découvrirez comment créer vos propres graphiques de gestion ; incruster du texte dans une image ; pratiquer l'animation de formes graphiques ; élaborer des images en couleurs ; etc.

Code R 155 - 216 pages **150 F.**

NOUVEAU

PRATIQUE DES APPLE
VOLUME 4
Du Basic compilé
au langage machine
J.C. Fantou

Le mode opératoire du moniteur du désassembleur, comment court-circuiter l'interpréteur Basic, une initiation facile et rapide au langage machine, les routines du mode graphique à double haute résolution, l'écriture en page graphique de texte 80 colonnes, les codes opération du 65C02, etc.
Code R 62 - 200 pages **150 F.**

102 PROGRAMMES POUR APPLE II
J. Deconchat

Ce livre **idéal pour le débutant** va au fil de ses **102 programmes de jeux guider** le lecteur dans l'exploration du Basic Applesoft. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur Apple IIe et IIc.
Réf. P 4196 - 256 pages **120 F.**

SUPER JEUX APPLE
J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic de l'Apple IIe et IIc. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.
Réf. P 272 - 256 pages **120 F.**

APPLE EN FAMILLE
J.F. Sehan

Une sélection de 40 programmes pour la maison sur Apple IIe et IIc touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic. Pour amateur initié au Basic Applesoft.
Réf. P 262 - 232 pages **120 F.**

MACINTOSH

SUPER JEUX MACINTOSH
J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en faciliant son apprentissage.
Réf. P 379 - 232 pages **160 F.**

AMSTRAD PC 1512

LE LIVRE DE PC 1512
Ce livre est conçu comme un guide. Vous trouverez des réponses. Comment est-il vraiment compatible ? Qu'est-ce que DOS/PLUS, GEM et MS-DOS ? Quels sont les logiciels disponibles ? Quelles sont les extensions possibles ?
Réf.R 271 - **99 F.**

GUIDE DE REFERENCE TECHNIQUE
DU PC 1512
Ce guide a été spécialement écrit par l'équipe de développement d'AMSTRAD International. Il vous dévoile toutes les caractéristiques de votre PC 1512 : organisation de la mémoire. DMA : interruptions systèmes, contrôleur VDU couleur alpha/graphique, FDC, port sériel R 232 C, port parallèle d'imprimante. Interface et connexions, interruptions ROS, RAM non valide.
Réf. R 259 - **249 F.**

NOUVEAU

AMSTRAD PC 1512 :
TRUCS ET ASTUCES
Comment tirer parti du DOS, de GEM, du BASIC 2 et des autres langages fonctionnant sur PC 1512 ? Disposez de nombreux programmes et applications qui comprennent des trucs et astuces pouvant être repris dans vos propres développements. Parmi les programmes : générateur de programmes, redéfinition du clavier, graphisme en 3D, animation graphique, RAMDISK.
Code R 275 - 244 pages **179 F.**

SUPER JEUX PC ET COMPATIBLES
J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic Microsoft. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.
Réf. P 346 - **120 F.**

NOUVEAU

AMSTRAD PC 1512 :
LE LIVRE DU BASIC 2
La programmation en BASIC sous GEM. Prenez contact avec ce nouveau langage et ses nouveaux concepts. Très complet, cet ouvrage permet aux programmeurs de tous niveaux de trouver l'information recherchée. Des conseils, des exemples vous facilitent l'apprentissage et la programmation en BASIC 2.
Code R 214 - 360 pages **179 F.**

NOUVEAU

BIEN DEBUTER
AVEC AMSTRAD PC 1512

Ce livre s'adresse à ceux qui veulent rapidement profiter de leur PC 1512. Apprenez comment travailler sous GEM, utiliser GEM-PAINT et les fonctions principales du DOS, réalisez vos premiers programmes en BASIC 2, et vous aurez acquis toutes les connaissances indispensables à une bonne utilisation de votre PC 1512.
Code R 274 - 286 pages **149 F.**

AMSTRAD CPC ET PCW

AMSTRAD CPC 464 :
TRUCS ET ASTUCES (n°1)

La structure hardware, le système d'exploitation, les tokens Basic, le dessin avec joystick, de nombreux programmes (gestion de fichiers complète, éditeur de son, générateur de caractères, etc). Une mine de "trucs" pour les rois de l'astuce.
Code 221 - 278 pages **149 F.**

AMSTRAD CPC :
PROGRAMMES BASIC (n°2)
Grâce à ce livre, offrez de super-programmes à votre Amstrad et, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte, etc. Tous les programmes sont prêts à être tapés, et abondamment commentés.
Code R 223 - 184 pages **129 F.**

AMSTRAD CPC :
LE BASIC AU BOUT
DES DOIGTS (n°3)
Introduction complète au Basic de l'Amstrad CPC, ce livre permet d'apprendre facilement la programmation : instructions Basic, analyse des problèmes, algorithmes complexes, etc. De nombreux exemples de programmes illustrent les notions développées.
Code R 222 - 198 pages **149 F.**

AMSTRAD :
OUVRE-TOI (n°4)
Ce livre constitue le meilleur point de départ pour les utilisateurs de l'Amstrad CPC 464, car il apporte les informations de base sur la mise en service, les connexions possibles et les rudiments nécessaires pour développer des programmes.
Code R 224 - 130 pages **99 F.**

AMSTRAD CPC ET PCW (suite)

AMSTRAD : LES JEUX D'AVENTURES (n°5)
Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux, ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même.
Code R 225 - 184 PAGES 129 F.

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (n°6)
Aide indispensable pour les programmeurs Basic et "must" absolu pour les programmeurs en assembleur, cet ouvrage de référence, très complet, révèle tous les secrets du CPC.
Code R 226 - 600 pages 249 F.

LE LANGAGE MACHINE POUR L'AMSTRAD CPC (n°7)
Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines systèmes, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur moniteur et désassembleur.
Code R 282 - 302 pages 129 F.

AMSTRAD : GRAPHISMES ET SONS SUR CPC (n°8)
Ce livre vous fait découvrir les exceptionnelles capacités graphiques et sonores de l'Amstrad. Il en montre ensuite l'utilisation grâce à de nombreux programmes intéressants et utilitaires.
Code R 230 - 184 pages 129 F.

AMSTRAD : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE (n°10)
Tout ce que l'on doit savoir sur le lecteur de disquette. Ce livre contient aussi, bien sûr, le DOS désassemblé et commenté, une gestion de fichiers, un moniteur disque, un DISK MANAGER, et de nombreux programmes utilitaires.
Code R 232 - 230 pages 149 F.

AMSTRAD CPC : MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES (n°11)
Pour tous les amateurs d'électronique. Ce livre montre, avec de nombreux schémas, tout ce que l'on peut réaliser en la matière.
Code R 235 - 450 pages 199 F.

AMSTRAD : LE LIVRE DU CP/M (n°12)
Avec ce livre, pas de problème pour maîtriser le CP/M, vous saurez rapidement tout sur ce DOS extrêmement puissant : sauvegarde, copie, manipulation des fichiers, exemples d'utilisation.
Code R 233 - 238 pages 149 F.

DEBUTER AVEC L'AMSTRAD CPC 6128 (N°15)
Ce livre s'adresse au débutant et explique tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel, jusqu'à l'apprentissage du Basic.
Code R 248 - 219 pages 99 F.

AMSTRAD : PROGRAMMES EDUCATIFS SUR CPC (n°19)
Ce livre est un recueil complet de programmes et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens.
Code R 260 - 303 pages 179 F.

NOUVEAU

AMSTRAD : COMMUNICATIONS,MODEM ET MINITEL SUR CPC (n°20)
Un AMSTRAD, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS 232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du minitel. Aspect pratique : description d'une interface RS 232/Minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.
Code R 217 - 206 pages 149 F.

AMSTRAD 6128 : LE GRAND LIVRE DU BASIC
Ce livre permet d'exploiter les capacités du Basic locomotive. On y trouve : bases de programmes, fonctionnement interne du Basic, les tris, fenêtres, masque d'écran, protection contre les copies, etc.
Code R 268 - 263 pages 149 F.

AMSTRAD CPC/PCW : AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Livre + disquette ou cassette

Une instruction au langage assembleur grâce à la méthode du Dr Watson, accompagnée d'un assembleur Z80 sur cassette (ou disquette). Version cassette (CPC) : réf. 320 - Version disquette (CPC) : réf. 321 - Version PCW : réf. 322.
Code R 320 - 260 pages 195 F.
Code R 321 - 260 pages 295 F.
Code R 322 - 260 pages 295 F.

NOUVEAU

AMSTRAD : LE GRAND LIVRE DU PCW
Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regroupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW.
Code R 262 - 408 pages 179 F.

UNIVERS DU PCW
P. Léon

Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.
119 F.

AMSTRAD CPC

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD
J. Deconchat

Ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution sur CPC 464, 664 et 6128.
Réf. P 222 - 248 pages 135 F.

SUPER JEUX AMSTRAD
J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur, déjà initié, qui veut maîtriser rapidement le Basic de l'Amstrad. Le lecteur apprend à constuire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.
Réf. P 257 - 240 pages 140 F.

AMSTRAD EN FAMILLE
J.F. Sehan

Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic. Pour l'amateur initié au Basic qui veut commencer à programmer efficacement. Pour CPC 464, 664 et 6128.
Réf. P 240 - 240 pages 145 F.

AMSTRAD A L'ECOLE
D. Nielsen et A. Garcia-Ampudia

21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier, pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil. Destinés aux enseignants, parents et élèves, ces programmes en Basic sont tous commentés et susceptibles d'être adaptés. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes.
Réf. P 343 - 232 pages 120 F.

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD
M. Archambault

Complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscures du manuel d'origine.
85 F.

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD
M. Archambault

Nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.
85 F.

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD
P. Beaufils et B. Desperrier

Programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique.
95 F.

AMSTRAD EN MUSIQUE
D. Lemahieu

Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur, déjà initié au langage Basic, la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664, 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable, le lec-

teur est amené à utiliser et développer les instructions Basic consacrées au son.
Réf. P 324 - 244 pages **165 F.**

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC
F. Pierot

Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines, livrées sous la forme d'un programme Basic et d'un listing assemblé aident l'amateur initié à l'assembleur à progresser dans la connaissance de la programmation du Z80.
Réf. P 340 - 304 pages **145 F.**

COMMODORE 64,128 AMIGA

COMMODORE 64 :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE CASSETTE 1530
Tout ce qu'il faut savoir sur le lecteur de cassettes 1530 avec, en plus, un programme qui multiplie par 10 la vitesse d'accès, rendant le 1530 aussi performant que le lecteur de disquette 1541.
Code R 210 - 180 pages **99 F.**

COMMODORE 64 :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE 1541
Enfin un livre qui explique l'utilisation du lecteur de disquette 1541, de la sauvegarde des programmes à l'accès au DOS, du stockage séquentiel des données à l'accès direct, etc. De plus, il contient de nombreux programmes utilitaires parfaitement commentés.
Code R 212 - 280 pages **179 F.**



AMIGA :
TRUCS ET ASTUCES
Une véritable mine d'idées pour les possesseurs d'AMIGA. Grâce aux conseils, exemples et nombreux programmes en BASIC et en C, tirez pleinement parti des possibilités fantastiques de votre machine. Avec TRUCS ET ASTUCES AMIGA, découvrez quantité d'informations sur la structure et la programmation de votre ordinateur.
Code R 277 - 366 pages **199 F.**

COMMODORE 128 :
TRUCS ET ASTUCES (n°1)
Tous les "trucs" à savoir sur le Bankswitching, la configuration mémoire, les registres du contrôleur vidéo, la programmation graphique, le mode multitâches, etc.
Code R 238 - 324 pages **149 F.**

COMMODORE 128 :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE 1571 (n°4)
Voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre, clair et complet, regoupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW.
Code R 242 - 485 pages **179 F.**

COMMODORE 128 :
LE LIVRE DU BASIC (n°5)
Pour apprendre progressivement et à travers de nombreux exemples, le Basic du Commodore 128.
Code R 249 - 250 pages **149 F.**

COMMODORE/C128

CLEFS POUR COMMODORE 128
Tome 1 - mode 64
D.J. David

Indispensable au programmeur du C128 en mode 64 : les commandes Basic et périphériques, les caractères graphiques, les messages d'erreur, le jeu d'instructions et le tableau de désassemblage du 6510, les points d'entrée des routines système, etc. Des astuces permettent d'apprendre comment sauver une table sur périphérique, comment connecter la télé, comment définir les caractères programmables à l'écran, etc.
Réf. P 326 - 132 pages **110 F.**

CLEFS POUR COMMODORE 128
Tome 2 - mode 128
D.J. David et J.F. Sehan

Ce second tome contient toutes les informations concernant le C128 en mode 128 : points d'entrée des routines système et Basic 7.0, commandes CP/M, jeu d'instructions et tableau de désassemblage du 8502 et du Z80, adresses des variables stratégiques du système, etc. De nouvelles astuces d'utilisation viennent compléter l'ouvrage.
Réf. P 331 - 216 pages **160 F.**

102 PROGRAMMES POUR COMMODORE 128
J. Deconchat

Ce livre **idéal pour le débutant** va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic 7.0 du Commodore 128. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés et illustrés d'un exemple d'exécution. Les modes 64 et 128 sont étudiés en détail.
Réf. P 322 - 256 pages **120 F.**

30 PROGRAMMES
POUR COMMODORE 64
D. Lasseran

Des programmes variés mettent en œuvre les commandes Basic, le processeur audio et le processeur vidéo du Commodore 64. Ils peuvent être utilisés tels quels ou servir, avec ou sans modifications, de point de départ ou de sous-programmes à des ensembles plus importants.
Code R 406 - 128 pages **45 F.**

ATARI ST

ATARI ST :
TRUCS ET ASTUCES (n°3)
Un recueil complet de trucs et d'astuces que votre tout nouvel ATARI ST va beaucoup apprécier ! Des graphismes fantastiques à partir de programmes en BASIC, des exemples et des conseils pour programmer en langage C et en Assembleur.
Code R 246 - 237 pages **149 F.**

NOUVEAU

ATARI ST :
MUSIQUE ET MIDI
Découvrez l'informatique musicale dans cet ouvrage conçu avec simplicité et rigueur pour la plus grande satisfaction du lecteur. Musicien, maîtrisez vos instruments et programmez-les vous-même. Informaticien, disposez enfin d'un outil complet pour exploiter les possibilités sonores de l'Atari ST et de son interface MIDI. Musique et MIDI sur Atari ST est le résultat d'études minutieuses consacrées aux applications de l'informatique dans le domaine musical.
Code R 252 - 256 pages **149 F.**

ATARI ST :
GRAPHISMES ET SONS (n°9)
Avec ce livre, vous allez pouvoir profiter pleinement des immenses capacités graphiques et sonores de l'ATARI ST. Ce livre est accompagné de nombreux programmes exemples et utilitaires écrits en BASIC, LOGO, C et MODULA 2 : graphismes en 2 ou 3D, graphismes sous GEM, les rotations, les figures moirées, trucs et astuces du graphisme.
Code R 256 - 240 pages **149 F.**

BIEN DEBUTER AVEC
VOTRE ATARI ST (n°8)
Ce livre s'adresse à tous ceux qui démarrent avec le ST et qui veulent réussir à coup sûr leurs débuts. Domaines couverts : installation du matériel, utilisation du TOS et de GEM, la souris, l'écran, le clavier, premiers programmes en BASIC ,langage GOTO, les différentes possibilités d'utilisation du ST, etc.
Code R 255 - 245 pages **129 F.**



ATARI ST :
LE LIVRE DU LECTEUR
DE DISQUETTE (n°13)
Découvrez et tirez le maximum des possibilités de votre lecteur de disquette : programmation des fichiers : programmation système, structure des programmes sur floppy, structure hardware, tout sur le RAMDISK, etc.
Code R 213 - 488 pages **179 F.**

CLEFS POUR ATARI ST
Tome 1 : système de base
G. Herzet et D. Martin

Le livre de référence indispensable au programmeur sur Atari ST : la configuration complète du matériel de la mémoire, instructions et fonctions des langages Basic et Logo, interfaçage avec GEM, commandes du système d'exploitation, organisation interne des disques, programmation et brochage des circuits spécialisés.
Réf. P 351 - 328 pages **195 F.**

CLEFS POUR ATARI ST
Tome 2 : GEM
D. Martin

Un mémento complet, pratique et précis qui permet d'accéder rapidement à toutes les informations nécessaires au programmeur sur Atari ST : les fonctions de GEM VDI, les structures et fonctions de GEM AES, le bureau, la programmation en GEM et les utilitaires de GEMDOS sur Atari ST. D'autres exemples d'utilisation complètent l'ouvrage.
Réf. P 374 - 312 pages **285 F.**

102 PROGRAMMES POUR ATARI ST
J. Deconchat

Ce livre **idéal pour le débutant** va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du Basic. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution.
Réf. P 362 - 248 pages **135 F.**

THOMSON

THOMSON MO5 ET TO7 : TRUCS ET ASTUCES
De nombreux conseils et explications pour profiter au mieux du MO5 (ou du TO7/70) mais aussi des programmes utilitaires très puissants et des astuces pour utiliser le DOS et programmes en langage machine.
Code R 219 - 250 pages **149 F.**

PRATIQUE DU MO5 NIVEAU 1
H. Lilen

Très progressivement, ce livre vous apprend l'art et la manière de l'utiliser. Vous apprendrez à le programmer en Basic, à exploiter les logiciels du commerce, en un mot, tout ce qu'il faut savoir sur un MO5. Laissez-vous guider par la pédagogie exemplaire de cet ouvrage, pour concrétiser vos connaissances et acquérir la pratique courante des micro-ordinateurs.
Code R 180 - 192 pages **80 F.**

PRATIQUE DU MO5 NIVEAU 2
H. Lilen

Le complément indispensable pour pousser plus à fond votre approche de l'informatique, et notamment de la programmation en Basic. Vous apprendrez entre autres à "déboguer" un programme, à manipuler les chaînes de caractères, les sous-programmes, les fichiers, les tableaux, les graphismes et leur animation.
Code R 181 - 176 pages **105 F.**

PRATIQUE DU TO7-70 NIVEAU 1
H. Lilen

Cet ouvrage s'adresse aux tout débutants, et leur explique ce qu'il faut savoir pour exploiter ce micro-ordinateur : en quoi consiste une telle machine, comment on la connecte et on la met en marche, comment on exploite des programmes tout faits (jeux, enseignement, petite gestion familiale), en cartouche ou en cassette, et comment on la programme en Basic.
Code R 160 - 192 pages **80 F.**

PRATIQUE DU TO7-70 NIVEAU 2
H. Lilen

Suite de "Pratique du TO7-70 niveau 1", cet ouvrage développe les notions de Basic acquises, les généralise et vous explique les règles importantes, et en particulier, l'art de "déboguer" un programme. Il vous enseigne également le traitement des tabeaux, des chaînes, des sous-programmes, des fichiers, comment on crée des "modules" graphiques et comment on les anime, etc.
Code R 161 - 176 pages **105 F.**

102 PROGRAMMES POUR MO6, TO8 ET TO9
J. Deconchat

Ce livre **idéal pour le débutant** va au fil de ses **102 programmes de jeux** guider le lecteur dans l'exploration du Basic Thomson. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur MO6, TO8 et TO9+.
Réf. P 393 - 248 pages **135 F.**

SUPER JEUX MO6, TO8 et TO9+
J.F. Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard, pour l'amateur déjà initié qui veut maîtriser rapidement le Basic Thomson. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille... amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.
Réf. P 410 - 232 pages **140 F.**

NOUVEAU

MO6, TO8 ET TO9 - EN FAMILLE
J.F. Sehan

Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic. Pour l'amateur initié au Basic qui veut commencer à programmer efficacement.
Réf. P 417 - 232 pages **135 F.**

MINITEL

MAC, MODEMS ET SERVEURS
A. Mariatte

L'objet de ce livre est d'apprendre aux utilisateurs avertis de Mac et Mac Plus à se servir d'un modem, à utiliser ou créer un logiciel de communication, à tout savoir sur les réseaux télématiques. Des programmes permettent d'assimiler les conventions de communication nécessaires à la conception des logiciels télématiques en Basic, Pascal ou Assembleur.
Réf. P 363 - 264 pages **215 F.**

VOTRE ORDINATEUR ET LA TELEMATIQUE
P. Gueulle

L'informatique individuelle est souvent synonyme d'informatique "solitaire". La télématique, qui permet la communication entre ordinateurs, brise cet isolement et ouvre des perspectives passionnantes. Différents moyens, comme le téléphone ou la radio, sont à votre portée pour réaliser les équipements de transmission décrits dans cet ouvrage.
Code R 487 - 128 pages **90 F.**

LES SECRETS DU MINITEL
C. Tavernier

Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel - Informatique domestique et minitel. Téléphonie et transmission d'informations. Les différents principes de transformation de données. Comment devenir serveur. Réalisation d'un modem universel.
Code R 491 - 168 pages **115 F.**

GUIDE DU MINITEL
P. Gueulle

Que peut-il apporter ? Quels services et à quel prix ? Comment réduire ces coûts sans diminuer la qualité du service ? En toute indépendance vis-à-vis des P.T.T., Patrick Gueulle répond à ces questions et à bien d'autres dans ce petit guide essentiellement pratique.
Code R 504 - 96 pages **85 F.**

DIVERS INFORMATIQUE

- □ **JOUEZ AVEC MO5**
  Eddy DUTERTRE .... 40 F.
- □ **MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC**
  Michel ARCHAMBAULT .... 110 F.
- □ **COMMUNIQUEZ AVEC ORIC**
  Denis BONOMO
  Eddy DUTERTRE .... 145 F.
- □ **INTERFACE POUR ORIC-1 ET ATMOS**
  M. LEUREL .... 59 F.
- □ **ORIC A NU**
  Fabrice BROCHE .... 151 F.
- □ **PLUS LOIN AVEC LE CANON X07**
  Michel GANTIER .... 85 F.

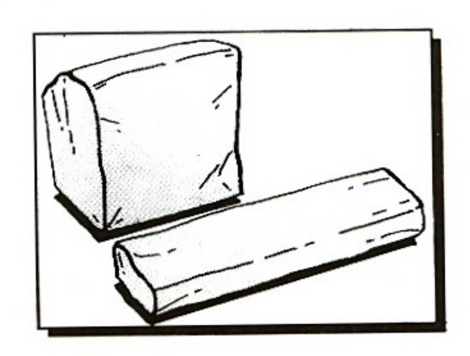


PRATIQUE DES IMPRIMANTES
M. Archambault

Apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante.
95 F.

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !

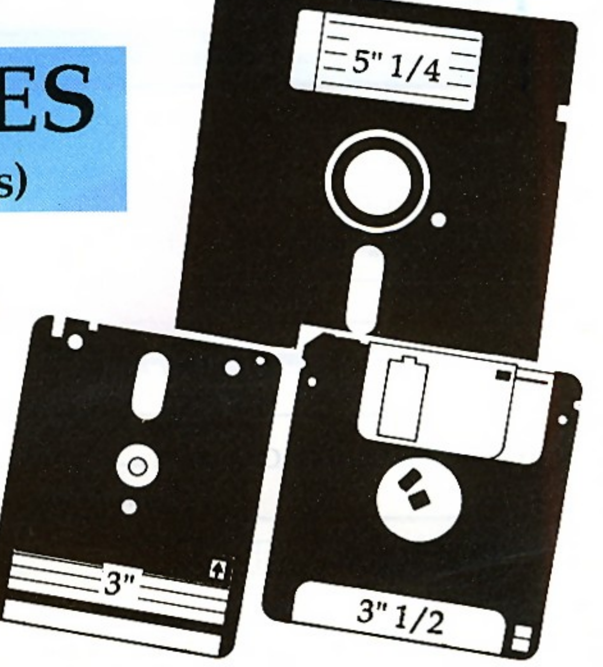


Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

☐ CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	☐	**219 F port + emb. 20 F**
	Moniteur couleur	☐	**219 F port + emb. 20 F**
☐ CPC 6128	Moniteur monochrome	☐	**219 F port + emb. 20 F**
	Moniteur couleur	☐	**219 F port + emb. 20 F**
☐ PC 1512	Moniteur monochrome	☐	**249 F port + emb. 20 F**
	Moniteur couleur	☐	**249 F port + emb. 20 F**
☐ MACINTOSH	Clavier simple	☐	**249 F port + emb. 20 F**
	Clavier pavé numérique	☐	**249 F port + emb. 20 F**
☐ ATARI ST	Moniteur SM 125	☐	**219 F port + emb. 20 F**
☐ DMP 2000 Amstrad			**110 F port + emb. 20 F**

DES DISQUETTES

(doubles faces, doubles densités)



	(port compris)
– Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10	**50 F**
– Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10	**190 F**
– Disquettes 3" Maxell avec la pochette cartonnée, lot de 10	**270 F**

BON DE COMMANDE

a adresser à BRETAGNE EDIT'PRESSE – La Haie de Pan
35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet a expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port emballage	Montant
Vidéo						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par cassette)					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					TOTAL	
Housses - Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes franco (étranger, nous consulter)					TOTAL	
					TOTAL	
					MONTANT GLOBAL	

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

NOM ______________________ Prénom ______________________

N° ________ Rue ______________________________________

____

Ville ________________ Code postal ______________

"Ecrire en majuscules"

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° CARTE BLEUE | | | | | | | | | | | | | | | | |

DATE Limite de validité | | | | | | |

Signature

ARC - 2

X. MURILLO

Eric ESCOFFIER en Pointes-avant dans le couloir Couturier de l'Aiguille Verte.

Bivouac : j'y arriverai !

A plus de 4000, le manque d'oxygène donne une impression permanente d'asphyxie et le coeur humain bat à 120 pulsations/minute. Seule la volonté permet encore d'avancer.



Lorsqu'Eric ESCOFFIER s'est tourné vers moi et m'a dit d'ouvrir la voie, j'ai compris soudain qu'il me faisait entièrement confiance. Les nombreux mois d'entraînement durant lesquels Eric m'avait transmis tout son savoir faire allaient me permettre enfin d'assurer ce redoutable honneur. Quelle fierté !



Avec Bivouac, dans toutes les conditions météorologiques, partez sac au dos, à la découverte des neiges éternelles. Sur des glaciers, des rochers, des parois et dans des crevasses, utilisez les meilleures techniques d'escalade et maîtrisez la montagne et ses dangers pour atteindre le sommet.

Disponible sur :
ATARI
AMSTRAD
THOMSON





Eric ESCOFFIER a su faire partager son amour de la montagne et ses dix ans de technique alpine, qui font de lui un des meilleurs grimpeurs au monde, pour réaliser la première simulation d'alpinisme d'une réalité surprenante !



On se retrouve en bas et on en refait une autre !

